

**DISCURSO DEL CÓMIC REBELDE COMO RESULTADO DE LA UNIFICACIÓN DE
DISTINTAS CATEGORÍAS DEL DISEÑO GRÁFICO**

Juan Camilo Sierra Puerta & Juan Camilo Tovar
Noviembre 2019.

Tutora: Ingrid Zacipa Infante
Fundación Universitaria Los Libertadores.
Facultad de Ciencias de la Comunicación.
Programa de Diseño Gráfico
Bogotá D.C

Agradecimientos

ii

- Por parte de Juan Camilo Sierra: Agradezco sobre todo a mis padres por tener la confianza en que este proceso sería algo muy beneficioso para mí no solo como profesional sino como un ser humano, en segundo plano a mis maestros por ser quienes fundamentaron ciertos conceptos en mí, y me educaron dentro de esta disciplina que es el diseño y en tercer plano a mis verdaderos amigos ya que con ellos siento que pude crecer como persona social.
- Por parte de Juan Camilo Tovar: Agradezco infinitamente por la paciencia y el cariño brindado desde el comienzo de esta aventura llamada Diseño Gráfico por parte de todas las personas; conocidos, amigos, familiares y sobre todo a mi madre y mi abuela que acompañaron con todo el amor y la ternura que solo estas bellas mujeres pueden dedicar. Esto es por y para ustedes.

El cómic como una herramienta de comunicación y entretenimiento, además de su actual popularidad, es la muestra definitiva de que los aspectos propios cohesionados del Diseño Gráfico pueden llegar a construir elementos con un fin profundo, posicionando a este género como algo más allá de un elemento producido en masa cómo se entiende comúnmente. Específicamente el cómic rebelde es el eje central de esta investigación puesto que este subgénero posee dentro de sí convenciones merecedoras de ser analizadas dentro lo que el Diseño Gráfico brinda como disciplina, ya que este subgénero propone un estilo alternativo de narrativa políticamente incorrecta, donde la suma de sus partes desde la ilustración, perspectiva, diagramación y demás, le brinda coherencia a la historia que se esté contando, brindando no solo un contenedor de historias distópicas, sino un llamado de atención a la comunidad lectora y en general a la sociedad. Se vio en la necesidad de ubicarse y por ende exponer una de las muchas ramas de la rebeldía ya que el mismo término ‘rebeldía’ es ambiguo y por consiguiente malinterpretado; basado en el pensamiento filosófico de Camus y Jünger, se aportaron varias ideas sobre la rebeldía para la justificación y relevancia de este subgénero alternativo de los cómics, generando un concepto base para partir de este. Mediante la metodología documental se pudo examinar en diferentes fuentes para exponer los diferentes apartados de esta. El proyecto resultado de esta investigación surge debido a que la ejecución de las campañas de Cultura Ciudadana en cuanto a diseño no ha generado el impacto deseado, lo cual abre una oportunidad mediante este subgénero políticamente incorrecto para desarrollar un prototipo con historias antológicas.

Abstract

The comic as a tool for communication and entertainment, in addition to its current popularity, is the definitive proof that the cohesive aspects of Graphic Design can build elements with a deep purpose, positioning this genre as something beyond a mass-produced element as commonly understood. Specifically, the rebellious comic is the central axis of this investigation since this sub-genre has within itself conventions worthy of being analyzed within what Graphic Design offers as a discipline, since this sub-genre proposes an alternative style of politically incorrect narrative, where the sum of its parts from the illustration, perspective, diagramming and so on, gives coherence to the story being told, offering not only a container of dystopian stories, but a call for attention to the reading community and society in general. It was necessary to locate oneself and therefore expose one of the many branches of rebellion since the very term 'rebellion' is ambiguous and therefore misinterpreted; based on the philosophical thought of Camus and Jünger, several ideas on rebellion were contributed for the justification and relevance of this alternative subgenre of comics, generating a base concept to start from this one. By means of the documentary methodology it was possible to examine in different sources to expose the different sections of this one. The project resulting from this research arises due to the fact that the execution of ‘Cultura Ciudadana’ [Citizen Culture] campaigns in terms of design has not generated the desired impact, which opens an opportunity through this politically incorrect subgenre to develop a prototype with anthological stories.

Contenido

Justificación	viii
Planteamiento del problema	x
Objetivos.....	xii
Introducción.....	1
Capítulo 1 Estado del Arte	4
Capítulo 2 Marco Teórico	15
2.1) Contextualizando el cómic	17
2.1.1) Las eras del cómic, un recuento breve.....	29
2.1.2) Contribución a la sociedad.....	40
2.1.3) Cómic: una industria transmedia.....	45
2.2) Contextualizando la rebeldía y su relación con el cómic	67
2.2.1) Perspectiva de Jünger	69
2.2.2) Perspectiva de Camus	72
2.2.3) Cómic Rebelde	89
2.3) Componentes del Diseño Gráfico en el Cómic Rebelde	98
2.4) Cultura Ciudadana y su importancia dentro del Cómic Rebelde	116
2.4.1) Contextualizando la Cultura Ciudadana	117
2.4.2) La aceptación social y la comunicación asertiva	122
2.4.3) El arte, el cómic y otros géneros que funcionan como agentes del cambio	125
2.4.4) La utopía, la antiutopía y Bogotá como intermedia	129
2.4.5) Bogotá, sus distintas alcaldías y sus respectivas campañas de concienciación	133
2.4.6) ¿Rebeldía y ciudadanía?	138
2.5) Síntesis.....	140
Capítulo 3 Marco Metodológico.....	142
3.1) Desde la matriz descriptiva.....	144
a. Información Básica	144
b. Narrativa y contenido	144
c. Diseño gráfico	145
d. Síntesis.....	146
3.2) Desde la matriz de análisis	146
a. Medios de comunicación	146
b. Estado	146
c. Identidad nacional.....	147
d. Héroe.....	147
e. Rebeldía	147
f. Ciudadanía	148
Capítulo 4 Resultados	153
a. Desde la Rebeldía	153
b. Desde el Cómic	154

c. Desde el Cómic Rebelde.....	155
d. Desde el Diseño gráfico.....	157
e. Desde la Cultura ciudadana.....	158
Capítulo 5 Producto.....	160
a. Descripción del proyecto	160
b. Sinopsis	161
Lista de referencias	165

Lista de figuras

figura 1 - Mapa conceptual del planteamiento del problema _____	x
figura 2 - Portada del Capitán América #1 _____	17
figura 3 - Biblia medieval con cuadros de texto _____	19
figura 4 - Comparación entre Superman de los 40's y el Superman actual de los New 52 _____	23
figura 5 - Portada del cómic MAUS de Art Spiegelman _____	26
figura 6 - Portada Action Comics #1, primera aparición de Superman _____	29
figura 7 - Batman de 1939 _____	31
figura 8 - Segundo Linterna Verde (Hal Jordan) _____	34
figura 9 - Gamora y She-Hulk enfrentándose _____	36
figura 10 - Deadpool en una de sus apariciones en los años 90's _____	40
figura 11 - Superman de Alex Ross, homenajeando a los verdaderos héroes del 9-11 _____	45
figura 12 - Superman de George Reeves, 1951 _____	49
figura 13 - Los increíbles, 2004 _____	54
figura 14 - Mítica escena del tren en Spider-Man 2 _____	57
figura 15 - Antes y después del Ecce Homo de Borja _____	59
figura 16 - Escena de The Big Bang Theory donde están caracterizados como personajes de la Liga de la Justicia _____	61
figura 17 - Colección de Funkos de la película de la Liga de la Justicia _____	63
figura 18 - Aplicación Madefire para leer cómics _____	65
figura 19 - Albert Camus y Ernst Jünger respectivamente _____	69
figura 20 - 'V' personaje principal de V de venganza _____	73
figura 21 - 'La fuente', Marcell Duchamp y 'la persistencia de la memoria', Salvador Dalí _____	78
figura 22 - Representación pictórica de las Guerras Serviles _____	80
figura 23 - Tony Stark y su contraparte Iron man del 1960 _____	84
figura 24 - Portada del Caballero de la noche regresa y su creador Frank Miller respectivamente _____	90
figura 25 - Transición de Capitán América a Nómada _____	94
figura 26 - Estilo de ilustración de Dave Gibbons y Darick Robertson respectivamente _____	102
figura 27 - Antagonista tradicional (Harley Quinn) comparado con protagonista de cómic rebelde (Spider Jerusalem) _____	106
figura 28 - Icónica onomatopeya 'POW' de la serie de los 60's de Batman interpretado por Adam West _____	113
figura 29 - Antanas Mockus caracterizado como el superhéroe de la Cultura Ciudadana _____	117
figura 30 - Antanas Mockus, Ex alcalde de Bogotá _____	119
figura 31 - 'El 3 de mayo', Goya y 'La Guernica', Picasso _____	126
figura 32 - Campaña de cultura Ciudadana en 1997 con mimos _____	128
figura 33 - Ciudad Gótica, Nueva York y Nueva York de Spider Jerusalem _____	132
figura 34 - Eucol Bogotá Humana _____	134
figura 35 - Campaña para la ecosostenibilidad por Bogotá mejor para todos _____	135
figura 36 - Campaña para la lucha en contra de la mujer por Bogotá mejor para todos _____	136

figura 37 - Eucol con campaña para incentivar los valores	137
figura 38 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 1	149
figura 39 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 2	149
figura 40 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 3	150
figura 41 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 4	150
figura 42 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 5	151
figura 43 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 6	151
figura 44 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 7	152
figura 45 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 8	152
figura 46 - Evidencia #1 del producto final	163
figura 47 - Evidencia #2 del producto final	164
figura 48 - Evidencia #3 del producto final	164

¿Sirve para apoyar en la elaboración de teorías?

Se puede abordar el comic rebelde como una posible herramienta para el desarrollo social, siendo así un medio alternativo de difusión de información. Teniendo en cuenta el término rebelde no visto desde el punto de vista de lo subversivo sino como el hecho de salir de las convenciones tradicionales y arraigadas en las que está inmersa la sociedad. En este sentido sí es válido afirmar que se pueden elaborar teorías a partir de los conceptos bases debido a que el tema lo permite.

¿Ayuda a resolver problemas concretos?

El tema en sí mismo promueve una evidenciación de los problemas, el cual se considera el primer paso para poder, sino resolverlos, demostrar que están presentes en la sociedad, el cómic en este sentido ha sido un medio que a lo largo de su historia y gracias a la capacidad representativa y la retroalimentación de los contextos sociales de las personas que están detrás del desarrollo de estos -ya sea Diseñador Gráfico- han capturado la esencia de dichos problemas, de manera gráfica y narrativa, brindado al lector la posibilidad de tomar acción y/o entendimiento sobre estos.

¿Aporta conocimientos nuevos y novedosos?

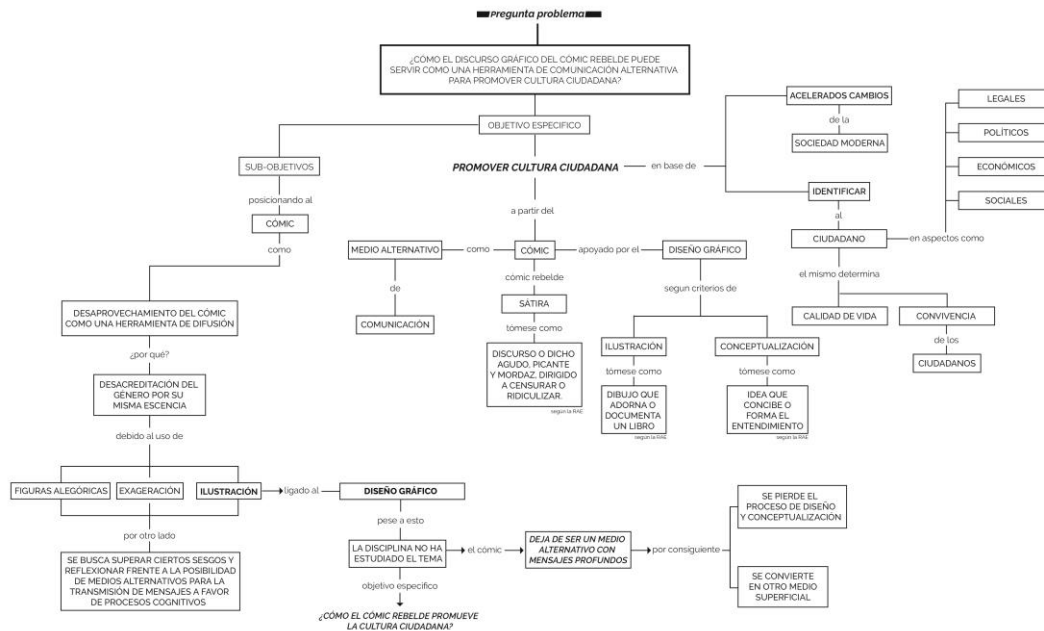
Sí, debido a que hay un gran desconocimiento de la importancia del comic rebelde como un medio difusor de contenido para el cambio social, así como también la importancia del diseñador o ilustrador al ser piezas clave ya que estructuran, conceptualizan y desarrollan la idea.

El cambio social es una parte primordial para que, como entidad social, valga la redundancia, haya una constante evolución y como tal un mejoramiento constante en el ambiente. El cambio social abre una brecha enorme para generar preguntas que incentiven la creación de nuevo conocimiento y apoyado desde la disciplina del diseño gráfico, tales preguntas pueden estar constituidas del modo de ¿cómo crear cambio social?, ¿por qué generar cambio social?, ¿cómo ambientarlo en las distintas entidades? etc.

¿Acerca a realidades objetivas, subjetivas e intersubjetivas?

Sí, ya que la idea se desarrolla en cómo el diseñador percibe y retroalimenta una realidad subjetiva (su criterio) bajo una serie de procedimientos para llegar al objeto en cuestión que en este caso sería concretamente el comic, deslegitimando el pensamiento colectivo que cree que solo se basa en el hacer y que no hay proceso previo. También se puede fundamentar una realidad objetiva desde la forma de narrar “alegóricamente” sucesos que se han desarrollado en la historia, desde un punto de vista que desarrolla el artista en cuestión.

figura 1 Mapa conceptual del planteamiento del problema



MAPA CONCEPTUAL DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.pdf

El cómic no es entendido como un medio alternativo que promueve procesos socioculturales, o bueno, esto se tenía entendido con un énfasis mucho mayor, hace un par de años atrás, ya que con la creación de tantas películas de superhéroes, juguetes, series animadas y demás artículos con esta temática, ha reducido la discriminación pues estos temas están en auge entre chicos y grandes. Y aunque hay que percibir que este sesgo ha reducido demasiado, el común denominador sigue manteniendo un carácter alejado y desacredita este género por la idea superficial arraigada que se tiene que es netamente para niños por sus características de

entretenimiento, ilustrativas, exageradas y el uso de figuras alegóricas, sin otorgar la misma relevancia y veracidad que un libro, un artículo o documental puedan tener, de manera que la esencia y los procesos rebeldes, que gran parte del género promueve, pierden valor. El gobierno colombiano por su parte ha tenido un distanciamiento notorio entre reconocer el cómic más allá de un lujo y empezar a otorgarle contundencia bajo proyectos que los mismos han realizado, para un ejemplo se toma el comic de La Palizúa; dicho comic indexado en los servidores del Centro Nacional de Memoria Histórica, cuenta la historia de una comunidad campesina ubicada territorio de tres municipios del departamento de Magdalena: Chibolo, Sabanas de San Ángel y Plato, dicha comunidad lucha arduamente por un pedazo de tierra para poder vivir y tener un futuro mejor.

El diseño gráfico pese a estar relacionado directamente al género, y teniendo la posibilidad de entrar a estudiar elementos visuales y conceptuales, que abarcan el campo de estudio del mismo, no ha estudiado el problema sino que se ha dedicado a ser un mecanismo de producción más no netamente de criterio. Al momento de que las investigaciones de diseño se basen más en todos esos procesos que se necesitan para crear y que se generan con el conocimiento adquirido, el cómic tendrá una plusvalía conceptual inmensa, que sobrepasará cualquier popular adaptación fílmica.

Objetivo general:

Analizar el discurso del cómic rebelde con el fin de crear un prototipo de cómic antológico que promueva la cultura ciudadana en Bogotá.

Objetivos específicos:

1. Seleccionar casos de estudio que tengan la particularidad de ser cómic rebelde, así como también apoyarse desde la perspectiva de varios autores sobre la rebeldía desde el punto de vista filosófico para tener una idea global de esta.
2. Categorizar criterios de análisis para sustentar el subgénero y plantear los contenidos.
3. Plantear conceptos/contenidos para promover la cultura ciudadana desde el cómic
4. Desarrollar el contenido narrativo del prototipo del cómic a la par de diseñar y definir propuestas de ambientes, escenarios y personajes.

Introducción

Desde su prematura y fortuita creación hace ya muchos siglos el cómic ha dado de qué hablar, siendo considerado bajo distintas acepciones por las generaciones del momento, visto desde un objeto de entretenimiento burdo y absurdo, hasta un contenedor de relatos profundos y alegóricos sobre la humanidad; el cómic ha sido un elemento clave para la historia contemporánea, pues supuso un cambio de lo que tradicionalmente y culturalmente estaba ya pre establecido y acostumbrado con los libros y su lecturabilidad, así como la ilustración como complemento netamente decorativo. Su continua evolución desde el siglo XIX hasta la actualidad, así como su paso por las distintas eras, permitió segmentarse por diferentes categorías -unas más populares que otras- entre esas la más relevante para esta investigación por su aporte no solo al género sino a la sociedad, el cómic rebelde.

La importancia de esta característica de los cómics radica en el hecho de que su contenido guarda relación con ese lado oscuro de la humanidad, explorando mediante entornos, situaciones y personajes fuera de lo común posibles panoramas a los que la sociedad puede llegar a enfrentarse debido a su historial. El cómic rebelde en sí mismo insinúa un rechazo a los patrones repetitivos de la industria como tal, al considerarse rebelde busca trascender como algo del mismo calibre que cualquier obra literaria; la rebeldía por su parte no tiene un entendimiento claro pues a pesar de que muchos

filósofos, psicólogos, antropólogos y en general conocedores del tema, se han tomado a la tarea de brindar una acepción aproximada al pensamiento de cada uno, basado en la experiencia, este término sigue sufriendo cierta vulneración mayormente asociada al imaginario colectivo, donde se tacha al rebelde de subversivo o alguien ligado a movimientos socialistas y/o comunistas. Para la investigación es importante contextualizar desde que punto de la rebeldía se está trabajando, ya que gracias a los conceptos encontrados y sumados a los patrones tanto conceptuales como de desarrollos técnicos identificados en el cómic rebelde, les aportaran sustancia al proyecto en cuestión.

Cabe mencionar que dentro de todo este contexto del cómic y la rebeldía se tiene como fin no solo recopilar aspectos históricos importantes de ambos casos, sino que ver como el Diseño Gráfico ha incidido en estos procesos, en este sentido explicar desde el ojo del diseñador, ya que es vital para la investigación, y a su vez su busca aludir a los aspectos que el cómic rebelde brinda para replicarlos bajo la premisa de que el concepto de Cultura Ciudadana puede masificarse a partir de este medio satírico, alegórico y rebelde, ya que es una constante que pese a estar relativamente presente en la ciudad de Bogotá, se ha llevado a cabo bajo los mismos esquemas de difusión una y otra vez, impidiendo soluciones creativas y alternativas lo cual a su vez genera múltiples inconvenientes tanto para la misma ciudad como para sus habitantes.

Todo este trabajo se realiza bajo dos ejes importantes; el primero es la iniciativa del cambio de la mano de la Cultura Ciudadana como método para mejorar la ciudad, el segundo es la creación y proliferación de nuevos conocimientos para que el campo del diseño gráfico se vea vasto y fundamentado desde varias perspectivas que argumenten que el trabajo del diseñador no se perfila estrictamente en la cuestión de ‘hacer’ sino también de pensar, idear y crear.

Capítulo 1

Estado del Arte

Es interesante como sociólogos, psicólogos e incluso médicos basan sus trabajos investigativos en cómo elementos del cómic han servido y pueden servir para la humanidad¹ lo cual da a entender que se presta para ser investigada por muchas otras disciplinas, pese a no estar relacionados a la construcción y conceptualización de un cómic, lo cual demuestra un avance sobre los prejuicios que alguna vez se tuvieron con respecto al género cómic. Muestra de eso es el trabajo de los sociólogos *Nelson Arteaga* y *Mychelle Romero*, quienes parten del uso de uno de los personajes femeninos más representativos actualmente del cómic, *Harley Quinn* (1992). En su escrito que deconstruye al personaje y sus intenciones “Harley Quinn y la purificación de la iconicidad femenina rebelde” (2017).

El trabajo en cuestión hace un análisis exhaustivo y detallado de la historia, personalidad e impacto social del personaje de *DC*, quien para antes del film *Suicide Squad* (2016) era solo un personaje más del portafolio de esta empresa. Para la posterior reproducción de

¹ Refiriéndose al cómic como un género versátil, se trata de evidenciar la funcionalidad de este elemento para diversas áreas. Como en el artículo **Comic y ciencias sociales** (escrito por Antoni Remesar en la revista **Neuróptica** - 1983) el cual el cómic es visto desde las ciencias humanas. También se puede hallar el artículo **El Cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el medio natural en el 2º ciclo de la educación primaria española** (escrito por Eliseo García Cantó, Jesús Cuadrado Ruíz, María José del Amor García, Mariano Argudo Ramírez para la **Revista de Estudios y Experiencias en Educación** - 2010) el cual aborda el cómic desde la pedagogía. Tomando un último ejemplo, el artículo **El discurso político del cómic sobre el pasado nacional** (Escrito por Isabelle Touton para la **Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes** - 2012) el cual toma al cómic desde un aspecto histórico y/o bibliográfico.

esta película el fenómeno de *Harley Quinn* fue de dimensiones globales; para las temporadas del mes de octubre de los siguientes dos años, el disfraz más buscado en la red sería el de la bufonesca y no tan inocente *Harley Quinn*, todos estaban seducidos con este personaje y “*la fascinación por la ambigüedad del binomio inocencia/sexualización*” (**Romero y Botello, 2017, p.305**). Como mencionan los autores, son dos de sus características que lograron captar al público en general. La captación del público solo es una consecuencia planeada y aterrizada por estas productoras, el fenómeno que realmente es importante, es el rompimiento parcial de la estructura de un héroe hombre con características como superpoderes, un sentido de justicia amplio y definido, cordura y los clichés que se suelen encontrar en estos arquetipos de justicieros. *Harley Quinn* llega para transformar los prejuicios siendo un antihéroe, siendo mujer y siendo protagonista del mencionado film y de los próximos proyectos audiovisuales que están por estrenarse.

Materializando los hechos que llevan a la construcción de los elementos conceptuales y la concepción del género cómic, se identificaron dos textos que reunían información sustancial para estos apartados “**Semiótica del cómic: códigos y convenciones**” de los autores **Liber Cuñarro** y **José Enrique Finol** y “**La semiosfera de los cómics de superhéroes**” de **Marcello Serra** que soportan los fundamentos indirectos del cómic.

Por un lado, se expresa que “*El régimen artístico y el régimen literario*” (**Cuñarro y Finol, 2013, p.267**) son un conjunto de categorías que, dispuestas correctamente dentro del desarrollo del cómic, hacen que además de que este género tenga validez, ayude al correcto entendimiento de este y su presunto desarrollo. En este sentido se habla de una

decodificación del cómic comprendiendo que cada parte es primordial, desde las burbujas de texto, hasta su disposición en viñetas. *“A través de sus convenciones, el cómic retoma técnicas y formas de otras artes como la fotografía, el cine y la pintura, para transformarlas de acuerdo a sus necesidades otorgándole diversas dimensiones”*

(Cuñarro y Finol, 2013, p.273)

Por otro lado **Marcello Serra** deconstruye el cómic desde aspectos históricos y códigos convencionales que los seres humanos en el imaginario colectivo han normalizado, así como también hace un recuento de momentos en la historia reciente de la humanidad, donde los cómics han sido fundamentales y han estado presentes. *“Los Estados Unidos apenas han superado la crisis económica y en Europa hay guerra, una situación de incertidumbre que seguramente favorece la aparición de héroes y figuras fuertes”*

(Serra, 2011, p.30).

Aunque muchas categorías y subcategorías del cómic así como también elementos como el régimen artístico **(Cuñarro y Finol, 2013)** están presentes no solo en el ámbito académico sino que en la cultura (*mainstream*) y mayormente en la contracultura (se resignifican los iconos), hay un punto intermedio donde convergen la mayoría de las categorías del cómic ya que por su misma naturaleza no se puede considerar una categoría per se sino una característica, y es el cómic rebelde, esta característica involucra aquellas historias cuyo significado va más allá de seguir los patrones convencionales del cómic; en un espectro amplio y descrito de manera superficial el cómic rebelde trata temas como llegar a la utopía, o construir una cosmópolis, así como lograr influenciar a

las personas a salir de la zona de confort y luchar por los ideales (tratado más adelante a detalle).

En los artículos **“Entre la polis y el cosmos: El cosmopolitismo que vendrá”** de **Costas Douzinas** y **“La función esencial de la utopía”** de *Dina Picotti*, por un lado el primero da una aproximación a lo que la cosmópolis representa, visto como un estado de concordancia con el cosmos y el sujeto en constante crecimiento espiritual (entendido como polis) de manera que llegar a una cosmópolis implica desligarse de lo mundano de la tierra y sus convenciones creadas por el hombre.

Cosmos y polis son importantes conceptos filosóficos griegos. El cosmos es la perfección y el orden del universo, el propósito, la naturaleza y el fin de todos los seres animados e inanimados. La perfección humana puede alcanzarse en la polis, la ciudad-Estado, en concomitancia con otros.

Cosmos y polis o physis y nomos están en disputa y en armonía creando la identidad única y variable de cada persona, ciudad y cosa. Ningún derecho consuetudinario enlaza las ciudades- Estados como ninguna humanidad común a sus ciudadanos (Douzinas, 2009)

En un segundo plano, pero con la misma trascendencia en el texto de *Picotti (La función esencial de la utopía)* se reflexiona sobre la utopía con base al texto homónimo **“Utopía. Del estado ideal de una república en la nueva isla de Utopía”** de *Tomás Moro* donde el término cumple el rol de ir más allá del conformismo y las ideologías.

Contraponiéndose a la ideología, la función de la “utopía” es la de proyectar la imaginación fuera de lo real, en un afuera que es también un ninguna parte y ningún tiempo (ucronía). Su función se muestra de este modo complementaria a la de la ideología: si ésta preserva y conserva la realidad, la utopía la cuestiona. (Picotti, 2016).

De acuerdo con lo anterior el cómic rebelde no ha tenido la oportunidad de ser tratado en alguna investigación de Diseño, además hay que tener en cuenta que en sí estos dos términos “cómic” y “rebelde” a pesar de estar relacionados, tienden a ser investigados uno a parte del otro, ejemplo de esto son trabajos como “El cómic y su valor como arte” de *Sergio Ballester Redondo* donde él mismo intenta plantear el cómic como una adaptación del arte a la contundente contemporaneidad y como él mismo rompió con varios esquemas artísticos y de artífices del arte, bajo comentarios y/o argumentos de expertos que catalogan o tipifican al cómic como netamente un producto artístico, después de tener en cuenta su aspecto popular y de entretenimiento. O “el cómic a través del diseño gráfico” de *Efren Giovanny Rojas Mesa* donde se decodifica el género desde sus construcciones gráficas, tratando de explicar la construcción del cómic por las ramas del Diseño Gráfico, donde toma aspectos como los de composición, retícula, color, diseño de personajes, e inclusive toca aspectos editoriales en el mismo. Por supuesto están las excepciones de ciertos casos como el mencionado en un principio sobre *Harley Quinn*, así como artículos varios como “Igualdad de género. La rebeldía del cómic

feminista” entre otros donde se enfocan en entender que cualquier categoría de la rebeldía puede ser tratada dentro de lo que el cómic brinda como medio alternativo.

La complejidad con la cual es posible definir un aspecto rebelde comprende dimensiones amplias, así es como en el libro “**Personalidad y Diferencias Individuales**”, en el capítulo Rock, rap y rebelión: comparaciones de los rasgos que predicen la exposición selectiva a la música desafiante. Se puede encontrar “*El rasgo de rebeldía estaba estrechamente relacionado con la desinhibición.*” (Carpentier, Knobloch, Zillmann. Vol. 35, 2003, p.1643 - 1655). La desinhibición comprende el desprendimiento parcial de un factor dentro de un contexto, donde el mismo estaba presente, este factor dentro del universo de la rebeldía puede ser fácilmente el miedo. Al perder el miedo la gallardía se alza con los oprimidos en busca del cambio. Un ejemplo de la pérdida de temor contra los “poderosos” se puede encontrar en la revolución estudiantil en la Universidad de Córdoba, Argentina, denominada, así como La Reforma Universitaria de 1918, como se menciona en el texto ‘Resignificar los sentidos de la educación’ de la autora *Maria Graciela Di franco*.

En el inicio del siglo XX estudiantes de la universidad de Córdoba alzaron sus voces contra una organización institucional jerárquica clerical, conservadora y arbitraria. Portaban un mandato de cambios hacia una educación democrática así como de un compromiso irrenunciable con la sociedad de la que formaban parte. La lucha logró sumar a estudiantes universitarios del resto del país y de la Federación Obrera de Córdoba,

alianza que los mantuvo vinculados en distintos momentos del siglo. (Di franco, 2018, p2).

Culminando junio del año 1918 se dieron a conocer en términos públicos, el manifiesto liminar, que exigía al estado educación pública, laica, gratuita y de calidad. Al conocerse esta información fuera del territorio argentino, demás países de Latinoamérica compartieron su opinión, uniéndose a su ideología educativa. “*la juventud ya no pide, exige*” (Di franco, 2018). El impacto que tuvo esta protesta fue tal, que cambió la estructura de la educación superior en todo el continente, así, con la resolución del miedo a causa de la superación del mismo. Empieza a ser evidente la relevancia que tiene el ente oprimido dentro del mundo del ente opresor, dando como conclusión la finalización de sus actos corruptos y abriéndole las vías a nuevas posibilidades que lleven un fin más justo y equitativo.

Y es que, si se habla de la liberación educativa, como en el texto de *Di franco*, es porque ya hay cierta liberación general, ya hay cierto sistema político/socio/cultural algo más amplio e inclusivo. Pero si esta no está presente, como en la clara y cruel esclavitud que se menciona en el texto “**El miedo en las rebeliones serviles**” de *Ricardo Martínez Lacy* (artículo que se tendrá en cuenta más adelante para el desarrollo de este texto) la única salida era la persistencia y la noción de ser libres, y así como después de años de sucesivas guerras, como consecuencia de muerte y violencia extrema, los esclavos de Sicilia lograron tan añorada libertad, arriesgando a sus homogéneos, perdiendo años por la violencia y explotación de trabajo jamás remunerado correctamente, y aunque hayan

tenido miedo, tuvieron más valor y paciencia para luchar, para poder lograr con su cometido.

Y sí, la constancia juega un papel fundamental dentro de lo que se le confiere a la rebeldía, ningún acto rebelde tuvo sus repercusiones al instante.

La población indígena de la América española frecuentemente participó en rebeliones contra los españoles y el régimen colonial. Esto es comprensible porque los indios sufrían de la explotación y abuso por los oficiales del gobierno y los colonos españoles. Sin embargo, la historia de los levantamientos, insurrecciones, revueltas, rebeliones y revoluciones demuestra que la explotación, aunque casi siempre una causa necesaria, no siempre es suficiente en sí misma para provocar el estallido de la violencia social. (Patch, 2003, p.2)

Canek fue un revolucionario en su tiempo, con ideas como la abolición de la esclavitud a manos de sus similares y la instauración de una sociedad solo conformada por los mismos. Después de dos terribles guerras que se pospusieron un par de semanas una de la otra, y con una aparente ‘victoria’, *Canek* encontró su fin, y de muchos que lo seguían, en manos del mandato español vigente gracias a la magnitud de su fuerza militar. Toda esta marea de sangre y violencia puede que haya sido antecedente para la Guerras de Castas en el Yucatán, acontecimiento que en comparación con el esfuerzo de *Jacinto Canek*, duró más de 50 años, resistiendo a intentos de pacificación y generando

una amenaza real para el orden establecido por el mandato español. En varias ocasiones el sentido del cambio trae consigo el derramamiento de sangre, pero si este esfuerzo, a pesar de los años consigue su objetivo, toda acción y cada muerte habrán valido la pena. Los cambios que se han dado a lo largo de la historia estuvieron de la mano de ideales de mejoramiento continuo, o al menos los que acarrearón un mar de sangre a cambio de una equidad real para los menos favorecidos. La adaptabilidad a nuevas circunstancias siempre ha sido una característica de la humanidad.

La adaptabilidad se ha consagrado como un aspecto intrínseco en el ser humano, quien mejor se adapta posee una mejor calidad de vida, a comparación de quien no se ve dentro de un margen establecido. Hablando de este concepto es imposible no mencionar a su contraparte principal; la dificultad para adaptarse al cambio. Es arriesgado lanzar acusaciones de que la disposición de la adaptabilidad se le confiere a un proceso netamente cognitivo, pues a la misma la afectan circunstancias varias (educativas, sociales, económicas, culturales, etc.), esto puede complicar o simplificar el proceso de adaptarse. Teniendo en cuenta que cada ser humano tiene un proceso distinto, -en cuanto a todo, no solo la adaptabilidad- se vuelve entendible, pero no justificable, que cada ser humano aporte una cantidad distinta de “adaptabilidad social” -como en cuestión, el mismo factor de la adaptabilidad funciona dentro de la sociedad, y que tan bien o mal se comporte un sujeto dentro de la misma, es dependiente de distintas variables que luego se reflejarán en su actitud como ciudadano-.

Una de las causas del caos en la ciudad de Bogotá (y a nivel Colombia) es la no aceptación de las reglas ciudadanas y la normalización del incumplimiento de estas, dando como resultado el rechazo al cambio, que trae consigo a su vez el desapego por el bienestar y la falta de respeto hacia las demás personas. Para no llevar la realidad a temas ficticios y pocos verosímiles, se puede tratar un ejemplo de cómo la no adaptación puede llevar a consecuencias mortales; el sistema masivo de transporte reporta varios delitos diarios en diferentes puntos de la ciudad, uno de los más comunes, son los ya conocidos como “colados”, el sistema a lo largo de los años ha reportado varios accidentes por sujetos que por razones a discutir (hay teorías que incluyen los factores económicos, culturales y de ideología) han irrumpido en el sistema de transporte de manera ilegal y sin haber cancelado el valor del pasaje, esto trajo consigo desde accidentes leves, hasta casos donde los sujetos murieron arrollados por autos particulares o alguno de los articulados que no alcanzó a reaccionar, y gracias a la negligencia del ciudadano de no acarrear una norma básica, la cual es, si vas a usar el Transmilenio, cancela tu pasaje e ingresa por las entradas establecidas, suceden casos como los anteriormente mencionados.

La Cultura Ciudadana tiene la oportunidad de tratarse como un nuevo tema dentro de los cómics rebeldes considerando que el cómic es un elemento versátil en cuanto a las temáticas que se tratan dentro de sí mismo, ya que es abierto a implementarse como material educativo dentro de cualquier campo, debido a que sus conceptos pueden reinterpretarse a favor de este. Se entiende que los medios tradicionales colombianos, pese a estar presente como mediadores de las muchas situaciones que se viven día a día,

no suelen prestar atención a los fenómenos para intervenirlos sino para evidenciarlos. Además que la divulgación de contenidos del momento (tendencias, política, deporte y farándula) opacan información verídica, contundente e importante, de manera resumida es un bien necesario retomar la idea de la Cultura Ciudadana y replicarla en el medio del cómic rebelde -no solo por ser alternativo y de alguna manera libre en cuanto a lo que se puede decir y hacer sino que la popularidad de este ha ido incrementando por ser algo *mainstream*² y de fácil acceso- así como exponer el concepto de la rebeldía de estos cómics más allá de lo que el imaginario colectivo dicta con respecto al término (subversión, comunismo, anarquía) y entender desde el Diseño Gráfico todos estos procesos conceptuales y técnicos que giran alrededor de este tipo de cómics, ya que desde la disciplina es mayormente vista como el resultado de un proceso netamente técnico -sin dar paso a la proposición e ideación-, algo que visto desde su campo no está mal, pero se recalca que el Diseñador Gráfico es capaz de adaptar entornos intangibles a elementos tangibles debido a su proceso cognitivo, posicionándolo no como la panacea o parcialmente una herramienta, sino como un individuo con criterio.

² Fuente por significados.com: ***Mainstream*** es un **anglicismo que significa tendencia o moda dominante**. La traducción literaria del término *mainstream* es “*corriente popular*”.

Capítulo 2

Marco Teórico

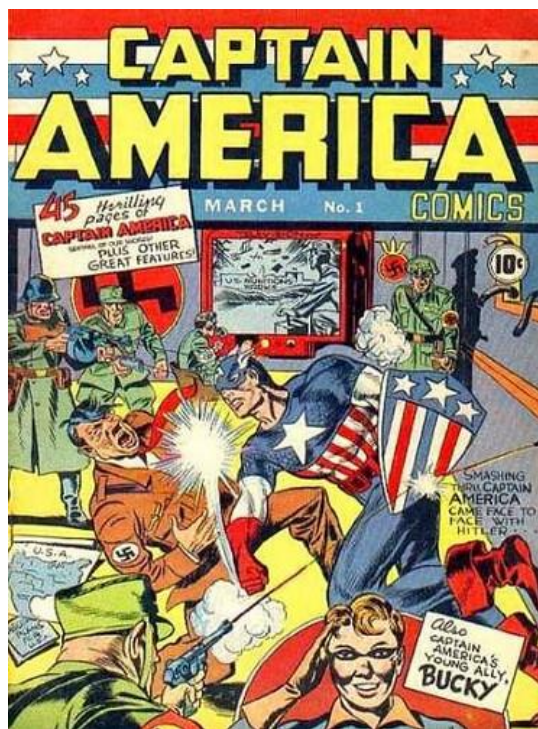
“armar esta historia no es un desafío para el investigador de cubículo sino para los propios movimientos, para los investigadores-luchadores, para los pensadores críticos, artesanos y sustancia de la construcción de esta utopía, para quienes hacen teoría en el proceso de lucha y revolucionan el proceso de reflexión” (Ceceña, 2002, p.115)

Si la historia ha demostrado algo es que cada siglo trae consigo diferentes innovaciones, cada una ligada a los límites del momento (tecnología), así como también las características culturales han sido fundamentales en el proceso creativo de estos elementos. El siglo XX se puede considerar como un lapso donde se institucionalizaron y convergieron muchos procesos humanos, donde el potencial militar se puso a prueba con las dos guerras mundiales, así como la ciencia y tecnología, las cuales ya no solo estaban al servicio de la humanidad, sino que podían usarse en su contra (bomba atómica).

Al instaurarse la globalización, y tras la evolución de los medios de comunicación al espectro audiovisual, de alguna manera, la cultura en general sufrió un impacto, los países cada vez se relacionaban más; en este panorama mundial Estados Unidos lidera, siendo uno de los mayores exportadores de su cultura, ideología y valores patriotas, mediante películas, series de televisión, productos varios, y publicidad en general (siendo la publicidad quién mediante ciertos parámetros arquetípicos logró recordación en las personas y aumento de un sentimiento a estos valores mencionados). Teniendo en cuenta lo anterior, el cómic se popularizó en el momento adecuado (1938 con la llegada de

Superman), pues además de ser un punto intermedio entre un libro y una revista, era de fácil adquisición (por lo general vendidos en puestos de periódicos denominados como ‘Quioscos’, si no es que tenían una columna especial en los periódicos) acumulable e intercambiable, tanto es así que durante la Segunda Guerra Mundial cómics eran enviados a los soldados, no solo como elemento de entretenimiento, sino para cumplir también la doble función de crear y reforzar en ellos el sentido de pertenencia hacia la patria y la sensación de que todo iba bien; mediante personajes como la *Mujer Maravilla*, *Superman* y el *Capitán América*, cuya construcción asemeja a la bandera estadounidense y las características físicas comunes de su gente (altos, rubios si no es que eran castaños, caucásicos y de ojos claros) a pesar de tener historias convencionales, cargaban con ideología política y simbolismos; pues estos se enfrentaban al dictador o enemigo del momento para la nación, como cuando el *Capitán América* le dio una paliza a *Hitler* [Fig. 1]. La importancia de los cómics radica en el hecho de que representan los valores de la humanidad, son una ventana hacia posibles realidades las cuales el ser humano (o alegorías a este) está presente y sus decisiones representan la continuidad o el fin de una historia.

figura 2 – Portada del Capitán América #1



Fuente: www.flickr.com/photos/philippl/449758744

2.1) Contextualizando el cómic

“La acción de observar una imagen o leer un libro depende de nuestra capacidad para descifrar un código e integrar la información percibida en base a un código preestablecido por nuestro contexto cultural; de esta manera observamos que el proceso de lectura de la palabra y de la imagen son análogos, es decir, que la estructura de ambas se basa en los mismos principios” (Cuñarro y Finol, 2013)

El cómic es un género literario que fusiona la ilustración con la narrativa de manera adecuada, lo cual trae consigo una experiencia donde el lector no solo lee lo que sucede, sino que interactúa con un escenario definido, cuyas convenciones se basan en el concepto del artista, en este sentido se omite el proceso imaginativo de cómo un personaje o escenario puede ser, así como se evita el hecho de describir los sentimientos

y acciones entre otras cosas, ya que el cómic en sí brinda los componentes visuales donde se da a entender estas acciones, elementos y figuras (con el solo hecho de ver las expresiones faciales, situaciones, comportamientos etc... se puede entender lo que sucede) generando en sí pregnancia.

Con respecto al cómic en un escenario histórico, si bien este género tiene una historia extensa, es más vieja de lo que se cree, pues más allá de su popularidad en los años 30 y durante la época de guerras, el cómic, no con ese nombre, pero sí con las características que lo hacen único, surgió mucho más atrás. Se tendría que remontar a tiempos antiguos - pero no tan lejos como para hablar de algo tan convencional como las pinturas rupestres y los jeroglíficos- sino a la edad media y por consiguiente el renacimiento con las biblias de ese entonces, pues una característica de estas es que usaban además de una disposición de dos columnas extensas de texto en cada página (si no es que era una extremadamente larga), contaban con una ilustración (en una página aparte o incluso en la misma página de los textos) relacionada con los versículos o la historia que se relataba, cuya particular característica era que algún personaje decía una frase corta en una representación gráfica de pergamino **[Fig. 2]**, algo similar a las burbujas y cuadros de los actuales cómics.

David Kunzle establece como punto de partida de su estudio sobre la historieta la invención de la imprenta de Gutemberg. Todas las imágenes secuenciales anteriores a este suceso son consideradas por el autor como precursoras del cómic, pero no cómic, por no encontrarse en un medio impreso. También dentro del medio impreso considera precursores, por

ejemplo, las hojas sueltas con fines propagandísticos políticos y religiosos que se imprimían en Francia, Países Bajos, Gran Bretaña e Italia durante el siglo XV o toda la ilustración humorística y caricaturista del s. XIX. (Peláez, 2014, p.2).

figura 3 - Biblia medieval con cuadros de texto



Fuente: commons.wikimedia.org/wiki/File:French_-_Leaf_from_Book_of_Hours_-_Walters_W26976R.jpg

La creación del cómic puede referirse a un hecho de pura casualidad, pero altamente controversial por su factor cómico y por quien se presume fue su creador *Rodolphe Töpffer*, el cual fue duramente criticado por sus **garabatos**, como definía a sus creaciones dentro de la alta alcurnia de Ginebra.

En 1827 un profesor suizo dibuja delante de sus alumnos, una historia inventada a la que titula Los amores del Sr. Vieux Bois. Lo hizo simplemente para divertirse y divertirlos a ellos. Ésta y otras historietas que también dibujó, enseguida interesaron a amigos y personas que le rodeaban y finalmente fueron publicadas, aunque siempre con cierta reticencia por parte de su autor. Y es que la publicación del resultado de sus actividades privadas perjudicaba la cara pública del profesor Rodolphe Töpffer, persona muy respetada en la sociedad ginebrina por sus logros académicos y literarios (escribía novela y poesía). Mientras que sus historietas fueron siempre criticadas en la alta cultura ginebrina. (Peláez, 2014, p.2).

Pero las invenciones de estas líneas dispuestas a generar algún par de risas tendrían un poder inmenso, pues estas fueron precursoras directamente de lo que iba a ser el cómic en los años posteriores. Sintetizando el asunto, *Topffer*, desarrolla una estructura única sumando precisamente el texto con la ilustración para llevar a cabo el objetivo de generar una narrativa distinta y funcional; esta tendencia se globalizó, saliendo de Europa y aterrizando en distintos puntos, cada uno en distintos lapsos de tiempo, donde las bases ayudaron a generar las primeras tiras cómicas, y así darle un inicio a lo que es la industria del cómic.

Desde el punto de vista de la representación de las figuras, Töpffer estaba fuertemente influido por Hogarth y los grandes maestros caricaturistas pero desarrolló un sistema narrativo eminentemente original. Sus historias poseen una lógica interna en la que las imágenes no son meros comentarios visuales de un texto escrito que podría prescindir de ellas con escaso perjuicio para su entendimiento mientras que aquéllas carecerían de sentido sin el texto. Por el contrario, la narración de Töpffer discurre tanto en las imágenes como en el texto y, aunque a menudo la relación es de redundancia, cada canal aporta al otro unos matices que se perderían por separado. (Varea, 2006, p.4)

Estados Unidos es quien desde el siglo XIX ha sido uno de los representantes del género, pues logró formalizarlo en sus medios impresos como los diarios y revistas; *Yellow Kid* es considerado una de las primeras tiras cómicas trascendentales, ya que trae consigo una alta carga de humor satírico y sensacionalista, con un personaje calvo cuya vestimenta amarilla tal cual describe su título, cumple la función de llevar un mensaje que cambia según la viñeta y trata sobre temas absurdos del contexto de ese entonces (1895 - 1898) además de hacer alusión a la situación con los inmigrantes de Europa a América

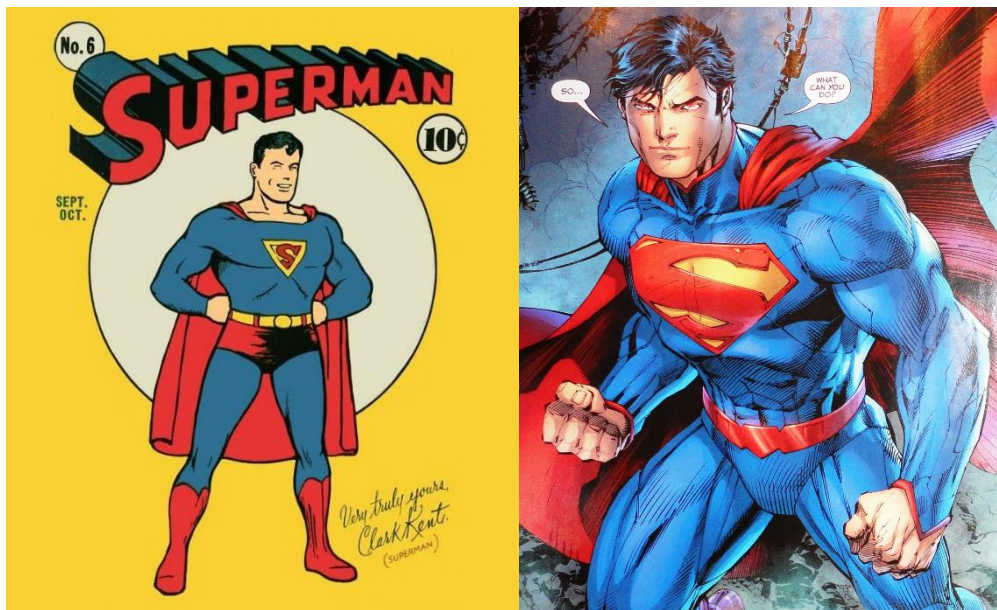
El camión del estafalario personaje Mickey Dugan fue elegido para demostrar la calidad de amarillo –un color especialmente reactivo a la impresión- del sistema empleado. La aparición de este Yellow Kid el 16 de febrero de 1896 hizo olvidar el nombre original de la serie y, sobre todo, ha quedado marcado como el comienzo de la historieta en el acervo popular. El personaje alcanzó una popularidad tal que Hearst se hizo de una prensa de color como la de Pulitzer y ambos se disputaron los servicios de Outcault. Su enfrentamiento advirtió a otros diarios de los efectos de la inserción de historietas en las ventas de los periódicos y no se demoraron otras, [también] protagonizadas por personajes fijos, como The Katzenjammer Kids (1897) de Rudolph Dirks y Happy Hooligan (1899) de F.B. Oppen. Así, a principios del siglo XX, la página dominical de historietas o Sunday se había vuelto imprescindible en todo periódico que aspirase a ser competitivo (Varea, 2006, p.5)

Dado a estos hechos el cómic se volvió una tendencia, sobre todo por su valor de originalidad y su competitividad entre las imprentas que tenían tiras cómicas y los que no. Esto ayudó rápidamente a que la proliferación del cómic fuese una realidad, su mejoramiento continuo solo fue una consecuencia del fenómeno que logró crear con su aparición además de su origen en los medios tradicionales (periódicos).

Su popularidad se vio relacionada a factores como el desligarse de la página tradicional del periódico -sunday- pasando a ser una revista o publicación independiente, su fácil

asequibilidad en quioscos y su bajo precio -más que todo en Estados Unidos- además de factores como su fácil difusión y lo que trae consigo -colección e intercambios- aseguró un éxito rotundo para este género que durante su punto más representativo y alto se denominó *Golden Age* o *Era Dorada*, -la cual más adelante se tratará con mayor detalle- Algo muy característico de la evolución de este género es que las distintas épocas del comic trajo consigo varias innovaciones técnicas, las cuales pueden ser reconocidas fácilmente por su estilo de ilustración, color, diagramación y aspectos visuales en general [Fig. 3].

figura 4 - Comparación entre Superman de los 40's y el Superman actual de los New 52



Fuente (Superman actual): comicvine.gamespot.com/forums/battles-7/post-crisis-superman-vs-new-52-superman-1669561/

Fuente(Superman clásico): www.businessinsider.com/75-year-evolution-of-superman-logos-2013-6?op=1

Dentro de los cómics tal cual sucede en las películas, series o libros existen diferentes categorías que se clasifican según su contenido, pues cada uno maneja temáticas adaptadas a su lógica, los cómics humorísticos tienden a exagerar las figuras alegóricas y no buscan dejar un mensaje profundo sino cómico (*Charlie Brown* - 1950, *Condorito* - 1949), mientras que cómics bélicos reflejan de manera cruda y novelesca los vestigios que un conflicto armado puede dejar (*MAUS* -1977) [Fig. 4], otros casos como los comics policiacos, detectivescos o de aventuras tienen en común que se busca resolver una problemática o en si varios problemas (según el guión lo requiera) donde el personaje principal se ve en aprietos por acciones de terceros. Cabe mencionar que los cómics de superhéroes destacan sobre todo, pues muestran universos poco probables donde casi que todo puede suceder, de alguna manera mezcla varias categorías del cómic, sus historias suelen tener drama (*The Punisher* - 1986), acción, chascarrillos o chistes ocasionales, personajes absurdos (*Deadpool* - 1991, *Spider Jerusalem* - 1997, *Spider-ham* - 1983), crímenes y detectives (*Batman* - 1939, *The Question* - 1967, *Rorschach* - 1986, *Joker* - 1940), odiseas espaciales (*Guardianes de la Galaxia* - 1969) y muchos elementos más que sumen epicidad a las tramas.

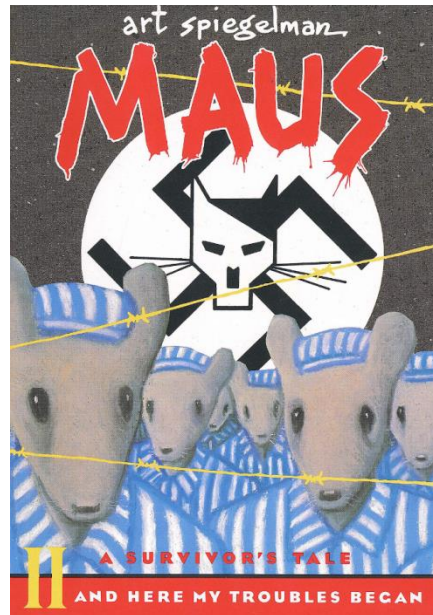
En general, la razón de esta difusión del género reside probablemente en la necesidad del público de producir una imagen del enemigo y de alinearse contra el mal; se trata de un imaginario que requiere oposiciones claras y dicotómicas que se adaptan bien a las caracterizaciones simples, netas, a problemáticas de estos nuevos héroes (M, Serra 2011, p.30).

Parece regla general de los cómics tener historias con personajes emocionalmente destrozados, con un gran poder entre manos, en un mundo lleno de corrupción y villanos altamente equipados, cuyas aventuras son un viaje de autodescubrimiento para poder entender y controlar la habilidad que el destino le asignó (visto por estos mayormente como una maldición).

Sin embargo existe un subgénero del cómic denominado novela gráfica, el cual se diferencia de los demás por tener historias más viscerales y tener una lecturabilidad similar al libro, pues se toma el tiempo de describir junto a una ilustración detallada (bajo los estándares de ilustración del cómic trama, sombra y líneas expresivas) lo que sucede con sus personajes, así como también en qué situación social y política se encuentra su mundo, además suelen tener de por medio páginas completas con textos que brindan detalles de la trama, como diarios, notas y fragmentos de libros de ese universo, en general tienden a ser más serias sus historias.

La evolución del género trajo consigo la deconstrucción del héroe, los personajes desarrollaron personalidades psicóticas y neuróticas, los villanos eran sociópatas y el mundo estaba en una constante distopía, sumado a eso los tintes políticos que eran más habituales dentro del cómic; estas historias atrajeron a un público en específico quien a su vez invitaba a demás personas a leer estos cómics con tonos complejos en un ejercicio de voz a voz, lo cual le dio una resignificación al género para mejor y una posición a nivel mundial con lectores que deseaban cada vez más.

figura 5 - Portada del cómic MAUS de Art Spiegelman



Fuente: images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/A1mDs4kdL1L.jpg

Marcello Serra en su tesis doctoral “la semiósfera de los cómics de superhéroes” brinda un análisis detallado del discurso que hay alrededor de los cómics de superhéroes y el término cómic en general apoyado por la perspectiva de pensadores como *Pierre Bourdieu* y *Lottman*, este brinda una acepción y aproximación histórica del término donde existe un desconocimiento por tanto una mala interpretación debido a que muchos otros guionistas del medio han querido ‘disfrazar’ sus obras dentro del concepto novela gráfica -acuñado en 1976 por *Richard Corben* y popularizado por *Will Eisner*-, por el simple hecho de la inseguridad del mismo nombre cómic (debido a los prejuicios

mencionados con anterioridad), para este la novela gráfica es un término muy ligado al argot estadounidense pues “comic” traducido literalmente sería ‘cómico, comedia’ lo cual estos guionistas buscaron un término diferenciador (de cualquier otro cómic japonés, francés, incluso el mismo estadounidense) para sus historias con temáticas serias en un ejercicio de marketing.

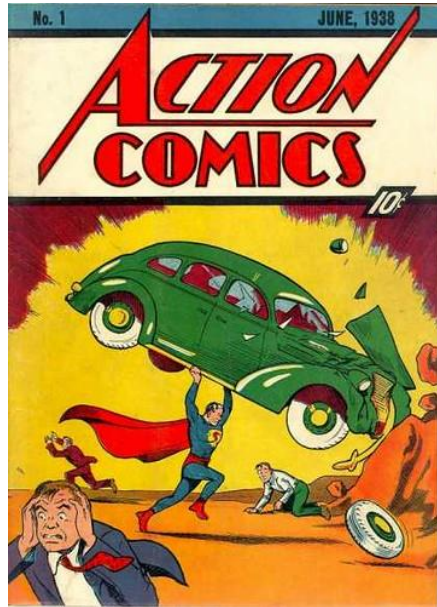
De hecho, una novela gráfica es un cómic y la inconsistencia analítica de esta categoría es clara con sólo citar las características que normalmente se le atribuye : formato e impresión de lujo, habitualmente con tapa dura; un único autor o grupo de ellos, generalmente de prestigio; pretensiones literarias y de gran calidad; una única historia, larga, compleja y destinada a un público maduro o adulto; distribución en el mercado del libro, sin prepublicación destinado a los quioscos ni serialización. O sea, aparte de la autoconclusividad –que, sin embargo, fuera de los confines estadounidenses, ha sido una práctica común en la historia del cómic mundial –, se trata de características paratextuales y de la atribución arbitraria de una supuesta calidad. (Serra, 2011, p.202).

Anteriormente este género tenía cierto sesgo sobre sí, debido a la poca complejidad de sus historias, lo ridículo que llegaban a ser algunos personajes (héroes y antagonistas) y una ilustración no tan detallada (aunque sentó las bases para el futuro); pero el pasar de los años demostró la versatilidad que puede traer consigo, tanto chicos como grandes disfrutaban por igual los cómics, mayormente por su actual transición a los

nuevos medios como formatos *pdf*, *cbr* (*comic book reader*) y *comic motion graphics* (*cómic interactivo digital*) así como adaptaciones cinematográficas llevadas a cabo por las plataformas en internet y los medios tradicionales como la televisión y el cine.

Si algo es seguro en el mundo del cómic es que este ha pasado por muchas etapas que le han ido sumando elementos para poder ser lo que es hoy en día (algo *mainstream*), desde su concepción como algo de pura coincidencia, hasta su introducción en el único medio (por consiguiente popular) hasta antes del siglo XX (el periódico), pasando por diferentes reestructuraciones en cuanto a lo que este significa, así como su forma de verse, tanto es que se logró subdividirse en géneros donde cada uno cuenta historias según su narrativa, el cómic por si solo se ha posicionado como un elemento relevante -una sola historieta, la más representativa de *Superman* (*action comics #1*) [Fig. 5] con el pasar de los años ha ido incrementando su precio, en muchos años más podrá considerarse un patrimonio invaluable de la humanidad, si es que actualmente no lo es, llegando tener el mismo estatus que cualquier obra de *Da vinci* o *Picasso*-. El cómic no solo llega a ser una evidencia de lo que es la creatividad humana, es el reflejo de una sociedad abastecida de varias circunstancias, es una reinterpretación de lo que es la cultura; y puede ser considerada como parte fundamental de la humanidad y su historia.

figura 6 - Portada Action Comics #1, primera aparición de Superman



Fuente: live.staticflickr.com/195/449712941_4441e37eac.jpg

2.1.1) Las eras del cómic, un recuento breve

Como cualquier cosa que se popularice y prolifere, sus buenos y malos momentos se hacen presentes, el cómic por obviedad no fue un caso aparte y hubo varios momentos donde el auge de su popularidad tocaba dimensiones gigantescas, como también hubo momentos donde el cómic pasaba desapercibido. *La era dorada, la era de plata, la era de bronce y la era moderna* constituyen absolutamente todo el recorrido del cómic desde que se oficializó así mismo como un género literario. Se tomará en cuenta dichas épocas y se realizará una retroalimentación general de cuáles fueron sus aspectos más notorios y relevantes dentro de estos momentos de la historia del cómic.

Era Dorada

Esta época inicia en 1938 con la publicación de uno de los iconos americanos por excelencia, defensor de la justicia y originario de *krypton*, *Superman*, quien fue creado por *Joe Shuster* y *Jerry Siegel*, llegó redefiniendo al héroe como tal, tanto en su aspecto físico, como en sus convicciones, siendo este de mentón grande, frente prominente, músculos de gorila, ojos entrecerrados y su característico mechón, así como su gran amor a la patria. Fueron características que marcaron un hito pues la mayoría de héroes creados en ese entonces tenían esas facciones como si de un arquetipo se tratase, pues tanto era así que entre editoriales queriendo replicar la fórmula de éxito de *National Comics*³ crearon personajes similares como *Shazam* entre los más representativos, unos se salieron con la suya mientras que otros fueron enjuiciados por esto

El carácter prototípico de Superman es tan evidente que, en los años 40, es decir al principio de la era de los superhéroes, la National Comics llevó a juicio a otras editoriales por haber plagiado su personaje y ganó muchas de estas causas (para luego, en muchos casos, incorporar el personaje 'clon' en su universo narrativo) (Serra, 2011, p.33).

Los 40 fue el boom de los superhéroes pues tuvo una gran aceptación por el público, héroes como la *Mujer Maravilla*, *Batman* [Fig. 6], *Linterna Verde* (Alan

³ Predecesor de los años 1937 a 1977 del actual *DC Comics*

Scott), *Flash* (*Jay Garrick*), *Capitán América*, *Namor* y la *Antorcha Humana* entre otros tuvieron sus orígenes en ese entonces; algo que se ha mantenido hasta la actualidad es que los héroes o han estado involucrados en alguna guerra o han salido de una, casi teniendo un origen violento, triste y poético, cuya característica principal de estos además de una identidad secreta es que pasara lo que pasara salían victoriosos, instaurando una visión donde el americano siempre gana e impone su ideología, sus enemigos eran enemigos del estado representados de manera grotesca siendo estos los rechazados por la sociedad; nazis, mafiosos, científicos o extraterrestres -eran los más representativos-. La época dorada culminó en los años 50 tras el inicio de la carrera espacial y la visión de un mundo fantástico idealizado por los Súper finalizó.

figura 7 - Batman de 1939



Fuente: static.abc.es/Media/201207/21/DetectiveComics-027--644x362.jpg

Era de Plata

Esta etapa inicia aproximadamente en 1956 y culmina en 1973, durante este periodo sucedieron acontecimientos donde el ser humano demostró que era capaz de hacer bajo la presión de una posible guerra nuclear, la llegada del hombre - hombres americanos- a la luna marcó un antes y un después en el panorama mundial, Estados Unidos estaba en la delantera en esta carrera contra los Soviéticos, la cultura de ese momento afectó de alguna manera el comportamiento de los medios, pues se adaptaban a los códigos convencionales de la época, el cómic tuvo que reestructurarse debido a las controversias que generaba. Los jóvenes querían imitar las hazañas de sus personajes favoritos, y como cualquier otro medio de entretenimiento fuera de lo tradicional era criticado por padres y psicólogos anticuados del momento, culpando a este medio de corromper la juventud. En vista de lo anterior el género tuvo que adaptarse o morir, se creó “*comics code authority*” un filtro donde los comics que no cumplieran ciertos requisitos como el no tener violencia, cero desnudeces explícitas o nada sangre, eran censurados y por consiguiente no publicados, el proceso creativo se perdía por lo políticamente correcto.

Sin embargo, no nos parece que estas reinvisiones de los superhéroes de los años 40 se puedan considerar como un momento de explosión: aunque estos personajes fueran diferentes de los originales, no representan un cambio con respecto al pasado ni se puede afirmar que innovaron el género

de alguna manera. De hecho, estos personajes reaparecen sólo a causa de aquel acontecimiento ‘catastrófico’ que fue la introducción del Comics Code. Éste, causando la desaparición de los otros géneros, liberó un espacio del imaginario que los superhéroes pudieron ocupar sin sufrir de una competencia (Serra, 2011, p.41).

Si algo era seguro es que el patriotismo de esa época era el pan de cada día de los medios americanos, el cómic llevó eso al extremo los héroes eran fieles a una patria que no los quería, los villanos si no eran los tradicionales de sus portafolios, eran soviéticos y monstruos creados por estos, sus historias trataban sobre temas científicos como viajes espaciales, mutaciones, desastres nucleares y los populares multiversos, cabe destacar que surgieron héroes como los *Cuatro fantásticos*, *Spider-Man*, *Hulk* y los *X-men*, así como la renovación de héroes como *Linterna Verde (Hal Jordan)* [Fig. 7] y *Flash (Barry Allen)* además las editoriales vieron éxito al unir sus primeros héroes en grupos como *La liga de la justicia* y *Los Vengadores*, en este panorama cabe mencionar dos representantes de quien más adelante se hablará con más detalle, el detractor de los cómics *Fredric Wertham* y uno de los hombres más queridos por la cultura popular, quien instauró una nueva forma de narrar y crear comics, *Stan Lee*.

figura 8 - Segundo Linterna Verde (Hal Jordan)



Fuente: screamsheet1.wordpress.com/2012/06/20/7-things-i-learned-from-silver-age-green-lantern/

Era de Bronce

Fue una de las eras del cómic más cortas, pues transcurrió entre los setenta y los ochenta (1973-1986) y aunque mantuvo su estilo de ilustración desde la Era de plata, incluyó nuevos conceptos como la drogadicción; era el inicio de estas historias más oscuras.

a principio de los años setenta; gracias a una importante reforma del Comics Code, ésta se caracteriza por atmósferas más negras, presencia de temáticas sociales como el uso de droga (naturalmente estigmatizado) y la reaparición de figuras como vampiros, fantasmas y hombres-lobo. Sin embargo, aunque las historias sean más ‘adultas’, en este periodo parecen simplemente radicalizarse los elementos más importantes de la Silver Age, sobre todo la visión ‘entre bastidores’ que describe aquellos héroes de papel como personas con superpoderes. (Serra, 2011, p.55)

La era de bronce trajo consigo cientos de cambios en la narrativa del cómic, y es que en este lapso surgió una corriente llamada la vida real, donde incluían a minorías marginadas y empezaba el empoderamiento femenino. Con personajes como los *X-men*, hasta la reinterpretación de lo que era ser mujer, presentado a personajes fuertes, decididos y sobre todo humanos, como *She Hulk* [Fig. 8], *Spiderwoman* y *Red Sonja*. Personajes como *Falcon* o *Black Panther*, no tenían un título protagónico y su prioridad era llevada a un segundo plano, hasta la invención de personajes como *Blade* (un vampiro caza vampiros afrodescendiente), *Shang-Chi* (maestro de las artes marciales asiático) y *Luke Cage* (justiciero afrodescendiente).

También durante esta época volvieron a surgir algunos géneros y otros que nacieron en una era más importante fueron retirados. El género Terror surgió con

"*The Tomb Of Drácula*", el género Épico con "*Conan: The Barbarian*". Además, se adaptaron del cine al comic varias franquicias como fueron *Star Wars* y el *Planeta de los Simios*, entre otros.

figura 9 – Gamora y She-Hulk enfrentándose



Fuente: dreager1.com/2014/08/16/gamora-vs-she-hulk/

Era Moderna

La era moderna se establece desde el final de la era de bronce hasta el momento actual, eso concierne básicamente desde 1986. Si la era de bronce empezaba a experimentar con la seriedad y oscuridad en sus historias, en esta época

definitivamente se ciñeron por este trasfondo. Además de la cerrada brecha que se fue dando entre lo caricaturesco y una definida reinvención de los personajes, dándoles sentidos más profundos y complejos. La misma era también fue denominada como "*La era oscura*" por sus mismas características, además de la popularidad de cómics, ya mencionados con anterioridad: *The Dark Knight Returns* o *Watchmen*.

Como el género Épico y Terror fueron reintegrados al mundo del cómic en la Era de bronce, en la era moderna estos entrarían con mucha más fuerza, ahí es donde *Alan Moore* con su creación de "*Swamp Thing*" plantea las bases para la misma, así es como *DC* se adapta a estos nuevos géneros y no excluyéndolos de sus historias primordiales, decide crear una sub-línea que tratara estos géneros, así es como en 1993 nace *Vertigo Comics*, como alternativa al ya saturado universo de los súper.

A parte las cubiertas, otro elemento paratextual que diferencia Sandman de los otros cómics DC (y Marvel) es también el sello Vertigo. Éste indica una línea editorial dedicada a cómics 'para adultos', es decir complejos y diferentes de los habituales superhéroes. Cuando la DC decidió lanzar la Vertigo, Sandman fue inmediatamente incluido entre los títulos pertenecientes a esta línea, revelándose el más popular; hasta se puede decir

que fue una de las razones de esta novedad editorial, recortándose así un papel de cómic casi de vanguardia. (Serra, 2011, p.205).

Los anti-héroes empezaban a tomar popularidad desde hace ya varios años, pero no fue hasta que los personajes fueron reestructurados para que no se sintieran con motivaciones inverosímiles que tomaron una popularidad real, personajes como *Wolverine*, *Punisher*, *Daredevil* y *Deadpool* [Fig. 9] tomaron un ascenso en lo que personajes principales para estas editoriales se trata.

La era moderna trajo un montón de cambios, desde el aspecto físico de muchos súper, hasta la transición de héroes a villanos y viceversa. Además, el manto de algunos héroes fue usado por otros personajes que no eran los usuales, para darle variedad y un tinte distinto a los mismos cómics.

El cambio más notorio fue la popularidad que tomaron ilustradores (*Alex Ross*, *Dave Gibbons*, *Jim Lee*, *Rob Liefeld*), guionistas, entintadores, entre otros personajes que trabajaban en la producción del cómic. Estos con el respaldo de un público interesado en su trabajo decidieron trabajar en proyectos personales, como fue el caso de *Alan Moore* y *Frank Miller* con la creación de "*From hell*" o "*Sin City*". Toda esta popularidad que no sólo salpicó a los entes detrás de la producción del cómic, sino también a las editoriales, estás directamente incitaron

a que *Hollywood* adquiriera una curiosidad real por estas historias, así es como *Tim Burton* decide llevar a la pantalla grande una adaptación de *Batman*, después varios fracasos con base a muchas circunstancias que hizo que las producciones cinematográficas basadas en algún guión o personaje de cómic de antes de los 90 fueron un fiasco. Esto daría un universo de posibilidades que se hizo realidad desde los inicios de los 2000 y varios títulos se llevaron a cabo, como *X-Men*, *Daredevil*, *Hulk*, entre muchos otros.

Es notorio que las eras del cómic introdujeron conceptos nuevos por cada década, se trata de una evolución continua, que pese a que cada una está regida por códigos culturales, son historias atemporales -una persona del 2019 puede apreciar de igual manera las historias de los 40 como las actuales- “*En Estados Unidos los cómics eran un medio de expresión interclase, intergeneracional e incluso interracial desde que comenzaron a publicarse en los periódicos hacia 1895*” (Pérez, 2009, p.302). La nostalgia es un factor importante dentro de esta atemporalidad pues, escritores e ilustradores suelen remitirse a sus antecesores buscando cautivar a los lectores, por medio de narrativas no similares pero sí llena de referencias a cómics pasados, así como en el estilo de ilustración, pues los artistas suelen retomar tendencias pese a ser anticuadas para caracterizar a sus personajes sin dejar de lado su estilo gráfico, lo anterior no expresa que los artistas y guionistas no tengan creatividad sino que reconocen la historia del cómic y saben aprovecharla, un ejemplo de lo anterior es la serie de cómics sobre el multiverso de *DC* llevado a cabo por un guionista (*Grant Morrison*) y diferentes artistas por historias (*Ivan Reis*, *Joe Prado*,

Jim Lee, Dough Mahnke, Frank Quitely, Chris Sprouse, Ben Oliver, Cameron Stewart), todas conectadas por un elemento dentro del cómic (irónicamente es un cómic que está maldito y regado por el multiverso); las ilustraciones hacen alusión a diferentes eras del cómic pues hay unas donde se usan mucho elementos gráficos como las tramas y líneas como en la época dorada y otros donde el arte es similar a lo moderno, esto significa trazos más definidos, un uso de color más exhaustivo y pulcro, sin perder la lógica de que las ilustraciones son digitales y sumándole una narrativa única por tomo.

figura 10 - Deadpool en una de sus apariciones en los años 90's



Fuente: media0dk-a.akamaihd.net/99/38/056a0a56fe944cbb1587cd78590e807e.jpg

2.1.2) Contribución a la sociedad

Si bien el cómic es una muestra de que el ser humano es capaz de crear diferentes alternativas de comunicación, no todas estas son tenidas en cuenta como igual pues la

información que un medio brinda podría no ser tomada como válida si se compara con otro, pues no es lo mismo lo que se muestra en un documental a lo que se muestra en una revista, o un libro a un cómic, de alguna manera los medios pueden desvirtuarse entre sí; lo cual genera mayor credibilidad en unos y vulneración en otros, entrando en una especie de prejuicio y desconocimiento de que los medios alternativos pueden ser igual de válidos que los tradicionales.

En el subcapítulo anterior se hizo mención del psiquiatra germano-estadounidense **Fredric Wertham** quien es reconocido no solo por los medios masivos de comunicación, sino que sobre todo en el contexto general de los cómics, debido a la difusión de sus argumentos en su obra más reconocida “*Seduction of the innocents - 1954*” donde condena a todos estos medios, justificando que eran mal ejemplo para la juventud de ese momento, debido a que unos pocos imitaban las acciones de sus héroes

Wertham ya había observado que la mayoría de aquellos chavales problemáticos eran apasionados de los cómics que leían e intercambiaban con avidez. Como él mismo reconoció ante el Subcomité del Senado, sus conclusiones se basaron en el estudio de unos 300 niños (nunca se concretó la cifra exacta), lectores habituales de tebeos, seleccionados tanto en escuelas parroquiales como en consultas privadas. (Pérez, 2009, p.304)

Además si se tiene en cuenta el contexto de la época, años 50, el conservadurismo que en ese entonces progresaba apoyó los argumentos del reconocido psiquiatra;

Wertham en su lucha contra estos medios logró que los mismos se autorregularan en el sentido de que estos reconocieran lo qué se debe difundir o no, como se mencionó anteriormente la industria del cómic tuvo que implementar el filtro de “*comics code authority*” lo cual representó para la industria una caída no solo en sus ventas sino que se degradó este género alternativo en uno más del común

En el libro de Wertham los cómics son descritos como una forma deteriorada de literatura popular y como una de las mayores causas de delincuencia juvenil. Su polémica se basaba sobre las representaciones explícitas de escenas de sexo, violencia, consumo de droga y cualquier otra temática adulta en los “cómics de crímenes” (una definición que, prácticamente, los abarcaba a todos, incluso los de superhéroes); su primitiva teoría comunicativa, coadyuvada por unos casos anecdóticos mal documentados, implicaba que la lectura de estos cómics provocase conductas similares en los niños. Facilitado por el clima político-cultural de la época, el libro fue un verdadero caso editorial, alarmó a los padres y condujo a unas campañas en favor de la censura en los cómics. (Serra 2011, p.40).

Esta época de lo políticamente correcto en el cómic, no fue un límite para las mentes creativas del momento, pues aunque la mayoría desarrollaban historias sosas, otros bajo los estándares -impuestos- crearon personajes complejos, cuya estética para el momento era llamativa, no se limitaban solo a la bandera de su país, sino que experimentaban con paletas de colores atractivas (cuasi viscerales) y formas/artefactos

curiosos en la vestimenta de los personajes, así como el uso tradicional de símbolos para representar a sus héroes y villanos (si no era el pictograma del animal, o una letra, su símbolo se construía de las características físicas, emocionales, o incluso el nombre de este). Personas como *Stan Lee* y *Jack Kirby* considerados como estandartes para el género, así como unas de las cabezas principales de *Marvel Comics*, dedicaron su tiempo para crear un panteón de héroes diversos, cuyas características comunes eran en esencia seres que rozaban las fronteras de los dioses, así mismo dioses y genocidas intergalácticos, superhumanos, hombres altamente equipados militarmente (debido a las tendencias del momento) y marginados que el destino los eligió para darles una segunda oportunidad, lo cual se estableció como una tendencia no solo en *Marvel* sino en *DC* y otras editoriales, en este sentido se exploraba el lado humano de sus protagonistas, conectando con los lectores, ya no solo los héroes eran superiores e invencibles sino que tenían problemas familiares, una pareja, acontecimientos varios relacionados con el trabajo o estudio y características de lo cotidiano.

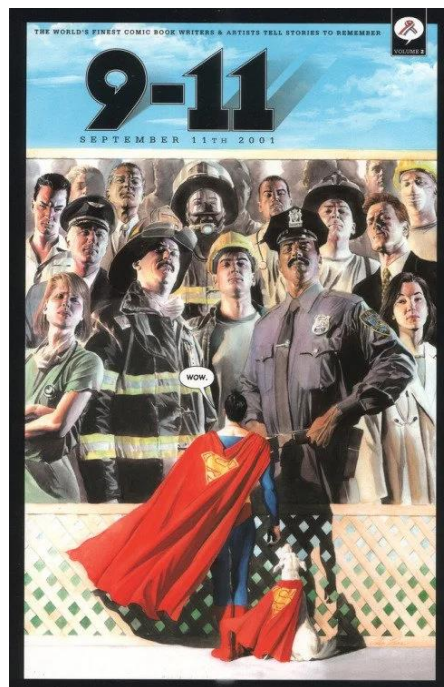
Es notorio que el cómic a través de las décadas ha tenido diferentes cambios adaptándose a las reglas y patrones culturales que se rigen durante ese lapso, de alguna manera este ha servido para promover aspectos positivos a la sociedad, como apoyar causas contra las segregaciones, promover la liberación sexual, así como enseñar que ser diferente no es sinónimo de ser o estar mal “*La acción de narrar es describir o referir una sucesión de hechos mediante la utilización de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados en un periodo de tiempo*” (Cuñarro y Finol, 2013, p.284). Ejemplo de lo

anterior son grupos de héroes como los *X-men* (1963) quienes a pesar de tener mutaciones y/o habilidades que los hacen únicos, el hecho de trabajar en equipo como una comunidad y luchar por sus derechos en un mundo que no los quiere y normaliza el odio a estos, le da un valor agregado a sus historias, debido al mensaje de tolerancia y luchar por ideales que traen consigo. Por otro lado, personajes como *Black Panther* (1977), *Luke Cage* (1972) y *Falcón* (1969) son ejemplos de que pertenecer a una etnia no debe tomarse como un límite sino como un modelo a seguir, enseñando que no está mal sentirse orgulloso por la tradición, cultura y origen, además que aspectos banales como el color de piel no son importantes mientras la justicia y los buenos valores primen sobre todo. Una de las heroínas tradicionales como la *Mujer Maravilla* (tachada de lesbiana por Wertham) fue la inspiración para la creación de personajes quienes son representantes del movimiento feminista, debido a factores como ser las protagonistas de sus historias, así como demostrar que pueden tener las mismas oportunidades que los hombres, *Capitana Marvel*, *Jessica Jones* o *Spiderwoman* son representantes de lo anterior.

El cómic más allá de brindar un apoyo económico brinda un apoyo mediante la simbología y los recursos gráficos, pues estos héroes en sus realidades han tenido que afrontar las catástrofes que suceden en la vida real, desde el problema con el medio ambiente, hasta un mundo rodeado por un posible clímax nuclear, pasando por las guerras y los ataques terroristas que han paralizado al mundo, es interesante ver cómo estos se desenvuelven, y se entiende que más allá de sus superpoderes estos no pueden

abarcando todas las problemáticas del mundo casi que quedando en un segundo plano como figura heroica, demostrando que los verdaderos héroes suelen ser las entidades públicas como bomberos, policías, doctores, militares o cualquier civil o movimiento que arriesgue su seguridad por el bienestar del otro, como se ve en la portada ilustrada por *Alex Ross* homenajeando a los héroes caídos del 9-11 [Fig. 10].

figura 11 - Superman de Alex Ross, homenajeando a los verdaderos héroes del 9-11



Fuente: external-preview.redd.it/BBZtHoEmEM2NSxG1w-vv1i5GwPDDyHNkL20JyDsk8ps.jpg?auto=webp&s=1c9a165e925937e56fed69acfc5220be31c9425a

2.1.3) Cómic: una industria transmedia.

Las cabezas detrás de los cómics han sabido aprovechar las innovaciones que traen consigo los nuevos tiempos procurando que el objeto intelectual como tal pase a las

fronteras de lo transmedia, vendiendo las licencias de distribución de sus historias a casas productoras, jugueterías y empresas encuadernadoras entre otras. En este sentido no sólo el género evoluciona sino que sus personajes lo hacen igual dependiendo del medio; las intenciones de un héroe y todo lo que gira alrededor de este en los cómics, se refleja y varía según la vista de quien lo adapte ya sea en la televisión, cine o animaciones en *youtube*, por otro lado si bien *Marvel*, *DC*, *Dark Horse* o *Vertigo comics* tienen un panteón inmenso de personajes, los más populares quienes tienden a cumplir con ciertas características ya sea por sus principios, motivaciones o aspectos como su diseño (color, atuendo, musculatura, género, color de piel) suelen tener una fácil difusión y aceptación.

En una sociedad tan globalizada como la que se ha venido desarrollando, es común que los valores intelectuales de un producto trasciendan a las fronteras de los medios del momento, lo cual trae consigo que este objeto tenga un valor más allá del medio originario. El cómic desde su creación hasta los tiempos modernos ha podido ser adaptado más allá de las tradicionales viñetas en medios audiovisuales, generando pregnancia y aceptación, pues, muchos de estos personajes encontrados en las historietas son conocidos y referenciados mayormente por su trascendencia a estos medios, por consiguiente, su esencia es pan de cada día para la cultura y contracultura. Otro punto dentro de este apartado es que más allá de su adaptación a los medios tradicionales es su inclusión a formatos digitales, donde se guardan las características formales del cómic solo que bajo las posibilidades que las herramientas digitales puedan brindar (animaciones y fácil acceso).

Cómic y sus adaptaciones cinematográficas

¿Avengers? ¿Guardians of the Galaxy? ¿Justice League? Es una total locura, pero al día de hoy son una realidad cinematográfica, llevadas a cabo con efectos especiales tan verosímiles que podrían hacer dudar al más perspicaz de los individuos, con un presupuesto que podía arreglar las deudas de varios países tercermundistas y un elenco tan importante que solo podría reunir *Hollywood* para sus films. Todos estos proyectos audiovisuales están presentes gracias a las contribuciones que sus antecesoras hicieron por ellos, por el camino que afortunadamente películas como la trilogía que *Burton* casi logró dirigir con *Batman* (ya que en el último film, *Batman Forever*- 1995, por compromisos del director, solo produjo y encargó a *Joel Schumacher* como su sucesor en dicho cargo), también el film de *The Mask* - 1994, con su protagonista principal, *Jim Carrey*, que le da un toque de autenticidad y humor que asemeja a su guión original del cómic (fue un hecho sorprendente y poco conocido que el film que dirige *Chuck Russell* estuviese directamente relacionado con el comic *The Mask* - 1991), y hasta la misma *Men in Black* que protagoniza *Will Smith* y *Tommy Lee Jones* en el año de 1997 (También con su guión original adaptado del cómic pero con poco reconocimiento a este dato).

Pero no todo fue halagos y galardones, hubo una época donde las adaptaciones *live action*⁴ se convirtieron en un desastre casi que inmediatamente gracias a que las películas caían en ciertos errores que estaban ya instaurados en los cómics y que los mismos no habían dado resolución o cambio; esto se refiere a las tramas simples y sin trasfondo que se daban, la poca personalidad de los héroes y ese toque infantil que aún tenían los cómics. Uno de los mejores ejemplos fue la primera película que se realizó de *Superman*, después de dos seriados que trajeron popularidad al personaje se decidió crear el proyecto, llamado *Superman and the Mole Men - 1951*. Con 58 minutos, el film estuvo a cargo del mismo protagonista de los seriados anteriormente mencionados, *George Reeves*.

“Los reporteros Clark Kent y Lois Lane llegan a la pequeña ciudad de Silsby para presenciar la perforación del pozo de petróleo más profundo del mundo. El taladro, sin embargo, ha penetrado en la casa subterránea de una raza de gente pequeña y peluda que luego sale a la superficie por la noche para mirar a su alrededor. El hecho de que brillen en la oscuridad asusta a la gente de la ciudad, que forma una turba, liderada por el vicioso Luke Benson, que intenta matar a la gente extraña. Sólo Superman tiene la oportunidad de evitar esta tragedia.” (IMDB, 2019, S.f.)⁵

⁴ Denominación para un proyecto audiovisual donde se representa con objetos, personas y entornos reales

⁵ IMDb. (2019). *Superman and the Mole-Men (1951)* - IMDb. [online] Recuperado de: [imdb.com/title/tt0044091](https://www.imdb.com/title/tt0044091).

A pesar de que los efectos especiales de la época, que por cierto eran mediocres en cuestiones de verosimilitud, y el presupuesto para el proyecto no abasteció las necesidades totales del film, el verdadero inconveniente era la proyección que se le daba al personaje como tal, sus motivaciones eran banales y su resolución era ridícula. Era entendible, los cómics estaban en uno de sus momentos cruciales para definirse como parte fundamental de la historia y sus personajes estaban en constante cambio para encontrar su lugar en el mundo. De igual forma tuvo una aceptación moderada hacia el público, que ya venían viendo a *Reeves* como el hombre de acero [Fig. 11] desde hace unos meses atrás en sus seriados.

figura 12 - Superman de George Reeves, 1951



Fuente: i.pinimg.com/originals/41/2e/33/412e33833a42ddf7a9cf3272759486.jpg

Al paso tan raudo del tiempo *Superman* fue uno de los personajes principales para la creación de adaptaciones cinematográficas desde el universo del cómic.

Alrededor de ocho adaptaciones filmográficas, (además de una gran cantidad de apariciones en otras películas, series y referenciado en distintas circunstancias y/o medios que algunos tienen y otros no tienen nada que ver con lo audiovisual) en donde el personaje tiene un papel protagónico y casi sempiterno, contando su aparición más reciente en *Batman v Superman Dawn of Justice* - 2016 y *Justice League* - 2017.

El hombre de acero se ha mantenido como uno de los pioneros en el mundo de las adaptaciones cinematográficas, y así como ha tenido sus altibajos, tuvo que soportar todo el peso de la crítica y los cambios abruptos que se iban dando para explorar el terreno. No fue suficiente para que otras adaptaciones no cayeran en los mismos errores, o en antiguos errores, hasta el punto de generar nuevos inconvenientes que en aquellos tiempos condenaron a estas películas al fracaso, al repudio del público y a dejarlas solo como un mal recuerdo, recuerdos de esos que repiten en los canales nacionales cada domingo.

Y es que las adaptaciones, no solo de los cómics, también de libros en general, ha sido un reto que pocos han podido llevar a cabo con las necesidades que cada film lo requiera. Un ejemplo de estos altibajos puede ser el ya tan conocido *MCU* (*Marvel Cinematic Universe*) que después de más de 10 años construyendo un universo cinematográfico donde interactúan varios personajes, en varias películas,

y donde hubo películas mucho mejores que otras, (*Avengers: Endgame* 8,6 estrellas **ibdm.com**, *Thor: The Dark World* 6,9 estrellas **ibdm.com**) lograron su cometido. Fue todo un viaje experimental, con varios tropiezos y varios logros como: ganar interés en personajes poco conocidos y poco relevantes en lo que es el cómic (*Guardians of the Galaxy*), sobrepasar a la película más taquillera de la historia (de *Avatar* – 2009 con \$2 789 679 794, hasta *Avengers: Endgame* – 2019 con \$2 795 486 053), tener un reparto con más de doce superhéroes principales (entre esos *está Spider-Man, Black Panther, Doctor Strange, Antman, Captain Marvel*, entre otros), generar un fenómeno de proporciones globales que rápidamente se vuelven prosumidores y empiezan a generar contenido a partir de sus gustos a los personajes de sus películas favoritas (parodias, ilustraciones, canciones, disfraces, entre otras actividades). El *MCU* realizó algo que nadie hasta el momento ha podido realizar y es posicionarse tan fuertemente en la vida de las personas alrededor de todo el mundo.

DC y su primer acercamiento de universo cinematográfico también lo intentó, creando las bases con *Batman v Superman: Dawn of Justice* - 2016 y *Wonder Woman* – 2017, pero al apresurarse y presentar una trama simple y con una gran cantidad de información por dar, *Batman v Superman* le da un “re inicio” torpe y lento al universo de *DC*. Su predecesora, *Wonder Woman*, supo corregir los errores, presentó un mejor desarrollo del personaje y una trama más entrañable hacia los espectadores, puede que haya sido en gran parte por el cambio de

dirección de *Patty Jenkins*. El error fatal fue cuando la empresa presenta *Justice League* en el 2017, queriendo empatar con el ya poderoso y famoso *MCU*, se arriesgó otra vez a cometer los mismos errores de *Batman v Superman*: presentar un montón de personajes, donde se concentraron más en el desarrollo de unos cuantos que tener un ritmo balanceado con las múltiples motivaciones de cada héroe, además de tener una gran cantidad de información y no saber cómo contarla, evidenciando la falta del desarrollo de una buena historia solo por el hecho de generar ingresos con un tema que estaba haciendo tendencia en este momento. Después vino la noticia de que *Affleck* dejaría la dirección y su papel de *Batman*, que varios actores tenían desconocimiento si seguirán interpretando los personajes que venían trabajando y que el futuro de *DC* se ve incierto y nada prometedor. Un logro después de estas tres películas fue *Aquaman* en el 2018, dando un aire de esperanza a este universo.

El género de superhéroes en las películas ya es una realidad, y todo este fenómeno que se recrea alrededor de él es fuerte y ostentoso. Desde los aciertos que tuvo *Marvel* hasta los tropezones épicos que ha tenido *DC*, las adaptaciones de todos estos personajes, así la filmografía de varios no haya sido exitosa, es solo una consecuencia de lo que el fenómeno del cómic puede lograr en la sociedad.

Manteniendo la esencia de sus personajes y en sus historias en la mayoría, la pregunta es ¿El formato de las películas maneja los mismos conceptos y características que el cómic? Parcialmente, ya que tiene sus raíces del cómic, pero

todos los aspectos pueden tenerse en cuenta bajo una variación que se configure a las lógicas de la película, estas variaciones van desde los trajes, la raza, el origen, los enemigos, el sexo de los personajes y cualquier otro aspecto que genere inconvenientes en la verosimilitud de la película. En cuestión, cualquier aspecto es adaptable con unos buenos guionistas, pero, ¿Cambia el papel en cuestión de los personajes si la situación lo amerita?

Cualquier excusa puede llevar al cambio del personaje, es claro, si esta se fundamenta en el desarrollo de la película y no afecta la perspectiva que tienen los fanáticos hacia él/ella. Los Súper siempre se han mantenido en cierto rango, o haciendo ciertas actividades que los definen como héroes, esto se refiere a que mantienen aspectos muy similares entre todos; la mayoría cuentan con una identidad secreta (*Superman, Spider-Man, Batman*), tienen habilidades sobrehumanas (Fuerza sobrehumana, trepar paredes, artilugios y un cociente intelectual alto), conviven en una gran ciudad llena de caos (*Metropolis, New York, Gotham City*) y enemigos que los asesinarían si les diesen oportunidad (*Lex Luthor, Dr Octopus, Joker*), arriesgan su vida por salvaguardar las vidas de inocentes, tienen un compromiso casi que inquebrantable con la justicia y muchas veces son vistos o expuestos como agentes del mal y la violencia injustificada. Uno de los mejores ejemplos para clarificar estas características, es la primera entrega de *The incredibles – 2004* [Fig. 12], que, teniendo un origen directamente

cinematográfico, cae en cada una de las particularidades que films más serios, con más relevancia y con un origen anclado directamente al cómic lo hicieron.

figura 13 - Los increíbles, 2004



Fuente: i.pinimg.com/originals/99/55/4d/99554dbd56c705b9397f5b610236bd7f.jpg

Otro caso son los antagonistas/súpervillanos, que siempre tienen una relación con los superhéroes (a veces mejor fundamentada, que otras), muchos de ellos también tienen una identidad secreta, su capacidad para tomar decisiones no influye en la cantidad de daño o violencia que puedan generar, tienen habilidades o recursos que les permite enfrentarse a los protagonistas y buscan el control o la destrucción de ciudades, masas o recursos. Los antagonistas siempre se marcan en

estereotipos o características fuertemente repetitivas o similares. En varias ocasiones si el villano muestra resistencia/empatía/poder puede ser usado para una secuela o un spin off, si el villano no tiene la mayor trascendencia puede que sea su única aparición. Es casi un hecho que, para la realización de una película de superhéroes, deba haber un villano, aunque en ocasiones no tiene ninguna habilidad sobre humana, como en *Captain America: Civil War - 2016*, la cual mostró un antagonista sin ninguna habilidad significativa, conocido como el *Barón Zemo*, el cual más allá de tener un plan detalladamente armado, logró desestabilizar la organización de *Los Vengadores* generando un conflicto interno y separando al grupo en dos bandos –*Team Cap* y *Team Iron Man*–

Un punto intermedio entre los héroes y los villanos serían los antihéroes, que recogen características de ambos bandos para generar uno nuevo. Si bien su sentido de justicia fluctúa entre lo correcto y lo incorrecto (de robar un banco a salvar la vida de alguien), generan nuevas características que no son vistas frecuentemente en héroes/villanos; como *Deadpool – 2016* que rompe la cuarta pared, interactuando directamente con el espectador, cosa que ya venía haciendo desde el comic o *Daredevil – 2003* el cual mostraba un justiciero con la pérdida total de la visión, aparentando una fachada inofensiva e inocente.

Otro factor que se debe tener en cuenta en estos proyectos audiovisuales es la ciudadanía y su papel tan importante dentro de las mismas. Muchas veces las personas que viven dentro de estas caóticas ciudades, rodeadas de psicópatas y

justicieros enmascarados, no se ven implicadas más allá que para que los héroes los salven o los villanos los violenten. Es curioso y poco frecuente que los ciudadanos se vean como un ente protagónico o relevante, que hagan algo más allá de morir a manos del villano de turno o ser salvado por el héroe de la película. Un ejemplo interesante de lo que la ciudadanía puede aportar sucede en la segunda entrega de *Spider-Man 2*, por *Sam Raimi*. En la escena donde Peter detiene el tren de una casi colisión [Fig. 13], el mismo se desmaya y las personas que están dentro del tren lo toman para que no caiga al vacío, ya dentro del tren, el *Dr Octavius* reclama su cuerpo, ante la multitud estupefacta por su presencia, y ante el silencio, un hombre de mediana edad alza su voz y dice “*Llegarás a él por encima de mí*” este acto de gallardía y rebeldía impulsa a las demás personas a incluirse y defender al arácnido sujeto, todas las personas del vagón se alzarón ante el inminente mal para defender al ‘defensor’. Y aunque su resistencia fue fácilmente ultrajada por el antagonista, se reflejó una perspectiva distinta a lo que la ciudadanía puede ofrecer en este tipo de películas.

Puede que más inclusión a la ciudadanía en estas películas sea una fuerte motivación para que sujetos del común diario se percaten que no llegará ningún ser ultra poderoso que salve a la ciudad de la inminente violencia, pero que si solo un sujeto se alza ante el opresor, ante el mal, ante la constante injusticia que se vive en estas grandes urbes, puede que los héroes aterricen en la ciudad en forma

de panaderos, policías, abogados, farmacéuticos, carniceros, veterinarios, diseñadores.

figura 14 - Mítica escena del tren en Spider-Man 2



Fuente: i.redd.it/m7e3cbw3a1721.jpg

Cómic y la cultura popular

Algo común en productos audiovisuales que representan la vida misma son las referencias; el género cómic ha sido muy referenciado en series y películas que dan al espectador a entender que esta realidad o universo narrativo que observa en estos productos audiovisuales se asemeja a la suya -puede que un poco más exagerada o caricaturesca- teniendo en cuenta lo anterior, quedarían por fuera las series de superhéroes por su misma naturaleza y relación directa a los cómics.

Este fenómeno sucede gracias a la naturalización y el hecho de resignificar los iconos así como la difusión que se le da, algo que la humanidad ha venido haciendo desde hace muchos años atrás con personajes de la mitología griega y nórdica, así como los íconos judeocristianos representados en esculturas, pinturas y murales, la imagen de Jesús si bien trae consigo un contexto religioso, es una de las imágenes más representadas en los medios, y las artes plásticas, así como la literatura (generando controversias pero de alguna manera cumpliendo su objetivo de llegar a las personas) en este sentido y más allá de las creencias del mundo, Jesús se convierte en un elemento de la cultura popular, un ejemplo de esto es la pintura del *Ecce Homo* de **Borja** es la imagen de Jesús deformada [Fig. 14], la cual se viralizó en memes, voz a voz, videos, camisetas y casi que cualquier producto tangible.

figura 15 - Antes y después del Ecce Homo de Borja



Fuente: redaragon.elperiodicodearagon.com/img/upload/26544_g.JPG

Cuando de referencias al mundo del cómic se trata habría que remitirse a series de televisión cuyo target está destinado a un público maduro, *los Simpson*, *Padre de Familia*, *Rick y Morty*, *South Park*, *Seinfeld* o incluso una de las series contemporáneas con mayor emisión *The big bang theory* [Fig. 15] son ejemplo de lo anterior, cuyo éxito radica en que además de llamar la atención por una animación diferente (las 4 primeras) o un guión excepcional y personajes entrañables es su relación con la cultura popular, pues estos entienden que existe una especie de sentimiento frente a elementos retro, nostálgicos o *geek* y saben utilizarlo para generar expectativa y que la reacción del público sea algo que satisfaga su *geek* interior, dentro de este mar de referencias y meta referencias

sucede una paradoja pues estos medios que replican a la cultura popular también hacen parte de esta. Como bien se ha mencionado en este párrafo, es curioso ver personajes como *Homero Simpson* -hombre promedio republicano estadounidense- se desenvuelve dentro de una convención de cómics, quien su actitud intolerante termina golpeando a otros personajes, los cuales llama “nerds”, solo por asistir a esta, u otra ocasión donde encontró en una venta de garaje el mítico *Action Comics #1* y lo tiró lejos considerándolo “basura” por no reconocerlo, o así como cuando se disfrazó de superhéroe en forma de parodia de la trilogía de *Spider-Man* y menciones y referencias sutiles habrán muchas (*hombre radioactivo, everyman...*). Otros formatos como *Padre de familia*, *South Park* o *Rick y Morty* cumplen la función de ser una crítica social mucho más transgresora de alguna manera -similar a lo que los cómics independientes o las mal llamadas novelas gráficas hacen- en estas series las referencias no son tan sutiles, sino directas, no crean a un personaje homólogo de *Batman* para burlarse de este sino que lo hacen directamente, de sus películas, cómics o interpretaciones, reconstruyendo al personaje bajo la estética de la animación. En el caso de las sitcom o series basadas en la vida real, sucede que estos no pueden traer como tal a los personajes de los cómics por las lógicas de la vida real, pero lo hacen mediante decoraciones, menciones, conversaciones de quien es el más fuerte o invitando a los actores y personajes relacionados a esta industria como es el caso de *Stan Lee* quien hasta su muerte fue considerado el rey de los cameos,

no solo por salir en películas de *Marvel*, sino en general en series, y programas donde se hace mención de estos temas.

figura 16 - Escena de The Big Bang Theory donde están caracterizados como personajes de la Liga de la Justicia



Fuente: static1.funidelia.com/blog/wp-content/uploads/2015/03/portada-big-bang-theory-1024x608.jpg

Otros aspectos fuera de los medios tradicionales en cuanto a cultura popular, es que los cómics como industria, o bien los subproductos de este han sido elementos rentables y replicables, el estilo tradicional de ilustración de los cómics es algo que muchos Artistas Plásticos y Diseñadores Gráficos suelen remitirse para crear sus encargos y obras -pese a que no haya relación en muchos casos con el objeto cómic en cuestión, en este sentido es algo más de conceptualización, pero aun así el género está presente- tal es el caso del *Pop-Art*. Por otro lado miles

de juguetes [Fig. 16], camisetas y videojuegos son vendidos gracias a que la industria del cómic sentó las bases con sus personajes y otras industrias pudieron hacer de estos unos elementos tangibles en un ejercicio de *merchandising*, con figuras de acción y estatuillas, o sentirse como un héroe en una experiencia similar a la que ellos vivirían gracias a los videojuegos, y portar los símbolos con los que estos héroes se identifican gracias a las camisetas, gorras y maletas entre otras cosas, en este sentido un personaje 'X' o grupo de personajes 'X' de los cómics que ya tienen cierto culto alrededor de sí, incrementan su plusvalía a la par de que fortalece e incrementa la comunidad que engloba la misma, quienes corren la voz en blogs, reseñas, videos o una simple conversación; de manera que el cómic logró no solo ser un género alternativo sino que llegó a la conciencia colectiva por tanto pasó a ser un elemento globalizado, deconstruible y tipificable, conocer a un superhéroe por una película, mención o haberlo visto en un póster cumple la función no solo de vender sino de dar un abrebocas a un universo narrativo inmenso, complejo y cuyas lógicas van más allá del ser humano y lo convencional, el cual se ha aceptado socialmente y hace parte de una cultura en general por todos esos procesos de añadir valores extra que por consiguiente crean comunidades que cada vez crecen más y más a tal punto de ser conocidos por la gran mayoría del mundo, un universo encontrado de manera extensa y detallada solo en su punto de partida impreso.

figura 17 - Colección de Funkos de la película de la Liga de la Justicia



Fuente: http2.mlstatic.com/funko-pop-aquaman-justice-league-original-nuevo-D_NQ_NP_993852-MPE25932767746_082017-F.jpg

Cómic y su adaptabilidad en las nuevas plataformas

El cómic ha tenido una adaptabilidad impresionante, y esto no es solo por la invención de nuevas tecnologías, es también por el hecho de que el cómic tiene un gran potencial intrínseco que ayudó a que fuera saltando de plataforma en plataforma, de interfaz a interfaz a tal punto de que para poder leer una historieta hay varias alternativas y el lector, que ya de por sí siente nostalgia y aprecio por el producto impreso, interactúa con otras maneras de leer comic, esto amplía y mejora su experiencia.

Alrededor del mundo la proliferación de la telefonía móvil es un hecho y en un porcentaje alto, la mayoría de países no interfiere en el material con el que las personas interactúan, así es como la lectura de cómic llega a *Smartphones* y *tablets*. Ya la producción de material de productos de lectura virtual era un hecho desde hace varios años, con la invención de artilugios como *Kindle*, desarrollado y distribuido por *Amazon*, el cual era literalmente una *tablet* diseñada específicamente para el acto de la lectura, con una pantalla que no cansaba la vista y millones de libros que se podían almacenar en la misma, era una invención del futuro aterrizada en el presente. Esto no se quedó ahí y muchas de las publicaciones físicas o impresas empezaron a tener una versión digital, *Magazines*, revistas, fanzines, folletos, libros, entre otros.

Obviamente el cómic no iba a quedarse atrás en este avance de la lectura digital y hay varias aplicaciones para los distintos sistemas operativos, algunos con especificaciones propias del hardware para que la misma funcione correctamente, algunos son gratuitos y otros son de paga, algunos solo se ven funcionales en dispositivos grandes como *Ipads* o *tablets*, otros piensan en la funcionalidad en dispositivos más pequeños, como *smatphones* o *Ipods*. Entre estas aplicaciones algunas de las más populares para el sistema operativo Android son: *Madefire* [Fig. 17] *Comics & Motion Books*, *Comics*, *Astonishing Comic Reader*, *Webcomics*, y las ya tan conocidas *Marvel Comics* y *DC Comics*. El máximo atractivo de estas adaptaciones es su versatilidad y su interacción; estos cómics

puede que bajo otro software sean animados para que el lector interactúe con los globos de texto, con los personajes, con la musicalización, las viñetas, el paso de las páginas, y demás detalles que convierten al cómic en una experiencia casi que “videojugable” sin caer en una adaptación filmográfica, es el cómic, pero a su enésima potencia.

figura 18 - Aplicación Madefire para leer cómics



Fuente: http2.mlstatic.com/funko-pop-aquaman-justice-league-original-nuevo-D_NQ_NP_993852-MPE25932767746_082017-F.jpg

Obviamente no solo los dispositivos móviles se quedaron con la mejor parte del pastel, pues varias características de las adaptaciones de *smartphones* fueron también incluidas en versiones de visualización de cómic en computadora. Hay varios programas que ayudan a la visualización de los mismos, inclusive, la

versión de *PC* de *Marvel* y *DC* son sus propias páginas web (*marvel.com* y *dccomics.com*), que cuentan con características compartidas de sus *apps*, pero teniendo en cuenta que el dispositivo tiene mucho mejor rendimiento y una visualización distinta por la orientación de la pantalla, además que ofrecen un repertorio amplio de comics en varios idiomas bajo una suscripción mensual/anual. Y por supuesto que no son la única opción en línea para visualizar cómics, hay infinidad de estos sitios web para esta operación, pero la mayoría son ilegales, como algunos de los programas para ver comics gratis en una computadora.

Otros programas como *CDisplay* ayudan a la visualización de cómics en computadora, pero sin ningún término legal o económico, solo es un programa para leer comics, creado por los usuarios para los usuarios menos favorecidos y que también tengan la oportunidad de acceder a este contenido, sin tener la capacidad adquisitiva para comprarlo, pero con una conexión a internet para descargar dichos archivos. Y aunque es una opción fuera de los parámetros legales de cualquier empresa distribuidora o productora de cómics, es un fenómeno que se ha venido presentando hace algún tiempo, y como todo lo que toca internet sufre de estas fracturas legales, poniendo material con un valor monetario a un juicio casi que público.

Y aunque no es la mejor manera de leer cómics, existen otras opciones como lo son los videos que relatan las historias de algunos cómics, utilizando el material

base para animar y dar coherencia a la misma, generando videos animados, con el estilo del cómic, pero con mucha más interactividad, ya que el usuario ve cómo sus personajes favoritos hablan y se mueven. Siendo una opción más favorable y menos ilegal, se suma a las adaptaciones de los cómics a otros medios. Si la tecnología sigue avanzando y creando más y más artilugios, puede que llegue el día en que los cómics puedan verse en realidad virtual, hologramas, o en algún aparato de índole fantástica pero poco verosímil en la actualidad.

2.2) Contextualizando la rebeldía y su relación con el cómic

¿Quiénes son los rebeldes? ¿Qué es la rebeldía? ¿Qué podría provocar un acto rebelde? Con seguridad habrá una concepción múltiple de la rebeldía, donde algunos pensarán que solo se remite a un acto de ignorancia y de destrucción del dominio público, otros podrían pensar que se adjudica a un grupo de personas que buscan la represión de la opresión burguesa. Debido a la ambigüedad del término es posible que exista cierto mal entendimiento y/o confusión, a su vez se torna complejo que exista una definición en concreto que aclare lo anterior y que defina exactamente lo que es la rebeldía, ya sea por su explicación mediante términos que solo los mismos autores y su círculo entienden o por la misma naturaleza del concepto ya que es curioso que el término ‘rebeldía’ es rebelde al no estar ligado a una acepción en concreto; originalmente los primeros acercamientos a este término, en primera instancia, se relacionaban a una ambivalencia, donde el fin justificaba los medios, ya que se creía originalmente que ser rebelde

propiciaba al cambio sólo mediante actos violentos, validando este último como método para promover la liberación, conforme se fue investigando se entendió que este término abarca características tanto sociales, como culturales e históricas, contra argumentando lo mencionado anteriormente sobre esta supuesta ambivalencia -violencia y rebeldía-. Este apartado expondrá una acepción de lo que es la rebeldía, desde el punto de vista del diseño y adjudicado a lo que se puede denominar como cómic rebelde mediante los autores *Albert Camus* y *Ernst Jünger* [Fig. 18] así como la visión de *Jesús Nava* quien los reinterpreta facilitando el entendimiento de los conceptos que estos proponen, de los cuales se identificó que defienden la rebeldía desde distintos puntos de vista, que más adelante se verán expuestos, argumentando las causas y las consecuencias del mismo, pero ¿Cuál puede ser la razón para que haya un acto rebelde? *Jünger* y *Camus* tienen en común una idea inicial cuando se habla de la rebeldía, el concepto de sumisión; pues sin este detalle donde al individuo se le priva de sus derechos y acepta el destino que un superior le asigna, no existiría una motivación para rebelarse.

figura 19 - Albert Camus y Ernst Jünger respectivamente



Fuente (Camus):

resize.aixenprovencetourism.com/img.ashx?w=750&h=750&r=crop&u=http://odms.aixenprovencetourism.com/ODMS/OpenData/Medias/86148/PATIO-45765192-53e3-4dd7-ac70-881d4afad2f5_636631753849712500.jpg

Fuente (Jünger):

www.wz.de/imgs/39/5/7/1/0/5/2/0/1/tok_a013a1e272d00def288dd8217fbe81c3/w1750_h2610_x926_y1111_Ernst_Juenger-f2129a9ddc699266.jpg

2.2.1) Perspectiva de Jünger

Comenzando en el planteamiento que toma *Jesús Nava* de lo que propone *Jünger* desde la rebeldía, es en cierto modo un acto contagioso, ya que mientras unos luchan por una libertad otros aceptan el rol de ser enajenados

El rebelde es un mal ejemplo, porque, al tentar al otro a liberarse, al hacerlo caer en la tentación de liberarse, no le propone liberarse de qué, porque el rebelde no sabe de lo que el otro, en lo particular, necesita liberarse; la ignorancia del rebelde, con respecto a los deseos y necesidades radicales del otro, es radical (Nava, S. f, p.4).

Teniendo en cuenta este planteamiento, el rebelde es quien impulsa más no impone ya que cada persona debe pasar por un proceso personal para poder y saber de qué rebelarse, este acto de conocerse y saber en qué se está fallando permite que la persona retroalimente sobre las cosas que ha hecho y genere un punto de reflexión.

Jünger defiende la idea de un rebelde que se desliga de una sociedad tradicionalista y se introduce en “el bosque”-denominado así debido a que sus leyes están fuera del capricho humano- visto como un espacio subjetivo “*El bosque está por doquier; hasta puede hallarse en el suburbio de una gran ciudad.*” (**Jünger, 1963, p.74**) Donde quien se introduce en este bajo sus propios riesgos, para autodenominarse una libertad subjetiva y otorgarse un estilo de vida distinto al que padecía bajo los mandatos del agente opresor, como tal el bosque no es un lugar afable que invite a las personas a regocijarse en sus ríos, es un estado mental donde quien decide entrar, entra bajo su propio consentimiento y entiende que deja de lado la sumisión para ser alguien rebelde “*Si el hombre consigue ganar terreno aquí, la libertad resultante valdrá para cualquier otro*

campo donde impere el temor. Abatirá a los gigantes cuyas armas son el terror. Esto se ha repetido sin cesar en la historia.” (Jünger, 1963, p.74).

Nava basado en lo que propone Jünger dice lo siguiente

la no resistencia a los excesos del poder hace ver el estado de resignación al que los individuos se someten para evitar mostrarse o poner en riesgo la negación de su existencia; quienes se entregan de tal manera tan aparentemente asintomática deciden hacer suyo el lugar asignado sin hacer saber de su existencia (Nava, S. f, p.1).

En este sentido el sumiso entiende en qué posición está con respecto al estado asignado, sabe que si se alza frente a su agente opresor su bienestar se ve afectado, pero si no se alza en contra de eso que lo hace un ser sumiso, el ciclo se repetirá por muchas generaciones; sus descendientes y sus similares se verán condenados a una tortura semejante por mucho tiempo

El rebelde es uno que rechaza los excesos del poder, uno que resiste a someterse a aquello que le resulta indigno; para ello “es preciso que conozca los puntos en los que no puede permitir se trafique con su decisión soberana”¹ El rebelde se distingue por dos cualidades: rechaza dejarse prescribir las leyes del poder, cualesquiera sean los medios que el poder emplea, y asume la decisión de defenderse. (Nava, S. f, p.1).

2.2.2) Perspectiva de Camus

Camus por su parte propone una visión idónea de la rebeldía donde esta no se liga a ningún grupo o ideología en específico ya que de ser así la acción de ser rebelde pasaría a ser una idea radical, ningún sujeto rebelde para *Camus* puede imponer su ideología ya que este desconoce si a quien quiere liberar en realidad quiere ser liberado, de manera que quien es rebelde no impone, pero si incentiva. Un ejemplo de lo anterior, en el cómic *V de Vendetta* [Fig. 19], el personaje ‘V’ es un rebelde con ínfulas de terrorista, quien rescata a una chica y la trata como su protegida, este le fundamenta su ideal pero nunca le obliga a que lo profese, al final ella por sí sola decide seguir los pasos de este y se convierte en la siguiente custodia enmascarada de la libertad en una nación oprimida. “*Los individuos no son libres bajo el régimen totalitario, aunque se libere el hombre colectivo. Al final, cuando el Imperio libere a toda la especie, reinara la libertad sobre rebaños de esclavos*” (Camus, Ed. 1973, p.128).

figura 20 - 'V' personaje principal de V de venganza



Fuente: images2.fanpop.com/image/photos/9300000/Codename-V-vertigo-comics-9357464-329-437.jpg

Para *Camus* un hombre rebelde es quien ha vivido la miseria en carne propia, es un individuo que reconoce los límites del cuerpo, así como lo obstinado y cruel que un agente opresor puede llegar a ser, cuando este rompe el ciclo del amo-esclavo tiene la opción de tomar represalias ante sus victimarios, pero al reconocerse como un rebelde toma conciencia de sus acciones y opta por no crear un nuevo ciclo

Con la pérdida de la paciencia con la impaciencia, comienza, por el contrario, un movimiento que puede extenderse a todo lo que era aceptado anteriormente. Ese impulso es casi siempre retroactivo. El esclavo, en el instante en que rechaza la orden humillante de su superior, rechaza al mismo tiempo el estado de esclavo (Camus, Ed. 1978, p.18).

El hombre rebelde recién liberado es siempre en cuestión un promotor de dos fundamentos base; mientras que por un lado no valida la injusticia, por otro lado, crea nuevos conceptos a partir de comportamientos actitudinales que generan empatía con seres de pensamiento similar.

Camus defiende a capa y espada el término de la rebeldía, toma su fundamentación como un requerimiento de avance y una evidenciación de que la rebeldía es menester para el hombre consciente, el hombre que está informado y que al mismo tiempo está siendo ultrajado. “La conciencia nace con la rebelión.” (Camus, Ed. 1978, p.18). La rebeldía jamás se podrá generar en el seno de sentimientos negativos y adyacentes al bienestar general de una “parvada de aves enjauladas”, el rebelde defenderá siempre sus ideales justos, y los llevará hasta su muerte si el caso concierne lo mismo, jamás un hombre rebelde vivirá bajo el ojo que todo lo ve y todo controla (un gran hermano), el rebelde no puede defender su vida si la misma no tiene sentido para este “...nada crea, la rebelión es profundamente positiva, pues revela lo que hay que defender siempre en el hombre.” (Camus, Ed. 1978, p.23).

Jesús Nava bajo los términos de *Camus* menciona la relación Amo-Esclavo como una especie de simbiosis tóxica, donde mientras la relación de poder se mantenga, ninguno de los dos se perjudica, pero si el esclavo se da cuenta de su condición de marginado tiene la opción de romper este ciclo alterando la relación, el amo sabe que el esclavo no puede subsistir sin él y el esclavo sabe que el amo no puede vivir sin su explotación -en este sentido los dos son conscientes de sus roles en especial el primero- *“Si el rebelde resulta peligroso para el amo; lo es porque muestra al esclavo la posibilidad de moverse del lugar del amo esclavo.”* (Nava, S. f, p.10). No cabe duda que si al esclavo liberado se le da algo de poder, este por si solo asumirá el rol de amo, una idea que *Camus* no válida puesto que quien es rebelde no debe caer en la tentación de asumir un rol de superioridad, Nava dice

Que el rebelde sea llamado a afirmar la singularidad de su existencia y vivir conforme a su deseo, no implica el soslayo de una ética que hace límite al goce de poner a otro al servicio de la propia voluntad, al goce de cederse a la propia fascinación de instalarse en el lugar del amo. (Nava, S. f, p.12).

En relación a lo anterior, pese a que *Jünger* tiene unos conceptos interesantes y casi oníricos sobre la rebeldía, se identificó que este es menos sustancial que *Camus*, el cual afirma que *“El rebelde no admite entregarse a la apatía, apuesta a darse un lugar; el rebelde se interna en el bosque y asume el reto de sostener la libertad de su existencia al precio de su propia muerte.”* (Nava, S. f, p.1). Aun cuando el pensamiento de *Camus*

es algo taciturno (este válida el suicidio), se acerca a un punto intermedio que representa lo que se ha desarrollado a lo largo de este texto, esta rebeldía “camusiana” no deja huella de destrucción; ninguna ideología política, grupo religioso o etnia es dueña de esta.

Sería posible mostrar así que no puede haber para un espíritu humano sino dos universos posibles, el de lo sagrado (o de la gracia, para hablar el lenguaje cristiano) y el de la rebelión. La desaparición del uno equivale a la aparición del otro, aunque esta aparición puede hacerse en formas desconcertantes. (Camus, Ed. 1978, p.24).

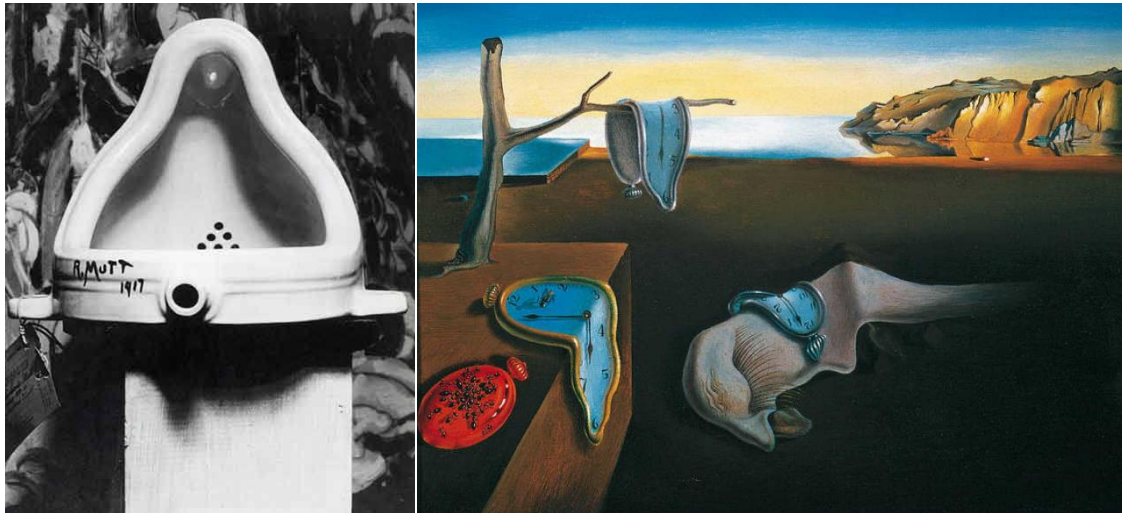
Es un proceso individual de cada ser, para este, un grupo de rebeldes que están de acuerdo con una misma causa, respetan los ideales personales y no vulneran a nadie, se le considera Rebelión *“La rebelión, por el contrario, en su principio, se limita a rechazar la humillación sin pedirla para los demás. Acepta también el dolor para uno mismo, con tal de que su integridad sea respetada.” (Camus, Ed. 1978, p.24).* -esta acepción de la rebeldía es un recurso que en los cómics se ha usado desde los años 60 hasta la actualidad y aunque no es un factor que se use en una totalidad, parcialmente se ve reflejado en el desarrollo de los personajes-

Si se tuviese que remitir a antecedentes históricos de la rebeldía, están los dadaístas, surrealistas y expresionistas [Fig. 20], o personas cuya influencia ha sido positiva con las masas como *Gandhi, Luther King* o en una medida relacionada al caso *Stan Lee y Jack Kirby* (grandes referentes en el ámbito de los comics). Las culturas alrededor del mundo

siempre han mantenido esta discusión, mientras unas son sumisas otras predominan y así se ha mantenido esta relación con el paso del tiempo, culturas predominantes sobre otras de menor rango, que se alzan y expresan inconformes hacia este cúmulo de sujetos que creen tener la verdad y los cuestionamientos absolutos.

Por lo general, en la sociedad hay una cultura dominante, que normalmente coincide con aquello que es eficaz para los sectores que ostentan el poder social. No obstante, coexisten manifestaciones culturales contestatarias y cuestionadoras. Por profundo que sea el control social de los poderosos, siempre hay culturas en rebeldía, a las que se ha dado en llamar contraculturas. Por medio de ellas se manifiesta la inconformidad y el malestar de los sectores dominados. (Camacho, 2018, p.1).

figura 21 – ‘La fuente’, Marcell Duchamp y ‘la persistencia de la memoria’, Salvador Dalí



Fuente (Duchamp): sja2esoc.files.wordpress.com/2016/11/dadaismo-urinario.jpg

Fuente (Dalí): img2.rtve.es/i/?w=1600&i=1366973979907.jpg

El miedo como se menciona en el texto “*El miedo en las rebeliones serviles*” de **Ricardo Martínez Lacy** puede que haya sido una de las mayores causas para que los actos rebeldes se hubiesen cometido y es que la historia puede seguir retrocediendo y se pueden hallar más y más ejemplos de cómo la rebeldía produjo un cambio, y sin estos cambios puede que la actualidad hubiese sido mil veces más caótica y violenta a como se conoce hoy en día.

Una de las razones para el estallido de las dos guerras de esclavos de Sicilia, así como de la rebelión de Espartaco, fue precisamente la falta de miedo de los hombres libres y de los estados donde aquéllos vivían, de modo que, para derrotarlos, fue necesario que estas personas e instituciones asumieran el terror que merecían los esclavos insurrectos. (Martínez Lacy, 2005, p.15).

Y aunque los esclavos ganaron la primera guerra servil, años después fueron nuevamente sometidos por el *Cónsul Publio Rupilio*. Casi tres décadas posteriores a este hecho se inicia la segunda guerra servil [Fig. 21] a manos de un grupo de rebeldes que querían conseguir la liberación de los esclavos, de igual forma *El Cónsul Manio Aquilio* se alza victorioso pocos años después que empieza la misma. Para finalizar, otras tres décadas después, se da la gran liberación de esclavos a manos de *Espartaco*, el gladiador. El mismo consiguió numerosas victorias y ampliar el rango de esclavos liberados.

figura 22 - Representación pictórica de las Guerras Serviles



Fuente: 2.bp.blogspot.com/-rGGmYfbsA3w/Vx5cAaYO3-I/AAAAAAAAABac/KcDa0C9hwVMpBmVMhUUzEEgimR4EddytgCLcB/s640/batalla.jpg

...con las épocas y las civilizaciones parecen cambiar las razones por las cuales el hombre se subleva. Es evidente que un paria hindú, un guerrero del imperio Inca, un primitivo del África Central, o un miembro de las primeras comunidades cristianas, no tenían la misma idea de la rebelión. Se podría afirmar también, con una probabilidad extremadamente grande, que la idea de rebelión no tiene sentido en estos casos precisos. Sin embargo, un esclavo griego, un siervo, un condotiero del Renacimiento, un burgués parisiense de la Regencia, un intelectual ruso de la primera década de 1900 y un obrero contemporáneo, si bien podrían diferir con respecto a las razones de la rebelión, estarían de acuerdo, sin duda alguna, en cuanto a su legitimidad.

Dicho de otro modo, el problema de la rebelión parece no adquirir un sentido preciso sino dentro del pensamiento occidental. (Camus, Ed. 1978, p.23)

La rebeldía seguirá siendo un factor importante durante la existencia de los seres humanos y sobre todo de los seres humanos oprimidos que se alzarán ante los magnánimos, que desde siempre han vulnerado a todo aquel que sus circunstancias se prestaron para estos actos de total alejamiento a la empatía humana.

Pese a todo lo anterior se sigue cayendo en esa idea sesgada y estigmatizada de lo subversivo, no ayudan la gran mayoría de los antecedentes históricos contemporáneos ya que en gran medida estos fueron los que propiciaron lo anterior, ya lo decían *Camus* y *Jünger* cuando el rebelde impone su ideología deja de ser ese incentivo y pasa a ser un agente opresor, un revolucionario, perdiendo todo tipo de lógica rebelde convirtiéndose en un ser subversivo, al fin y al cabo en este sentido el fin no justifica los medios “*el rebelde es uno irreductible, uno que se niega a ser lo que le imponen ser, un humano demasiado humano*” (Nava, S. f, p.4).

Algo importante dentro del concepto de la rebeldía es que no está ligada en su totalidad con la anarquía y lo subversivo -por tanto, revolucionario- sino que se evoluciona según el caso. Un rebelde que está consciente de su estado y condición se remite a buscar un grupo de individuos similares a él para argumentar su posición y exigir un cambio, al no ser relevante para el agente opresor por ser un conjunto de

personas que se reúnen para luchar por un derrocamiento de condiciones, a los rebeldes solo les queda usar la fuerza para hacerse notar, evidenciar la fuerza del pueblo como una muestra de lo que él mismo puede lograr y por qué en diversas ocasiones es más fácil llegar a los objetivos por la fuerza, que entablar un diálogo con un bando que no quiere escuchar -una visión revolucionaria/subversiva-. *“Yo grito que no creo en nada y que todo es absurdo, pero no puedo dudar de mi grito y tengo que creer por lo menos en mi protesta.”* (Camus, Ed. 1978, p.15)

El rebelde se ve a sí mismo como alguien que no está ligado a la banalidad, no tiente su razón por un mínimo de dignidad, este no válida que lo violenten y no permite que, conociendo sus derechos estos sean reprimidos por alguien que se auto considera superior.

Callarse es dejar creer que no se juzga ni se desea nada y, en ciertos casos, es no desear nada en efecto. La desesperación, como lo absurdo, juzga y desea todo en general y nada en particular. El silencio la traduce bien. Pero desde el momento en que habla, aunque diga que no, desea y juzga. (Camus, Ed. 1978, p.18).

En la cosmovisión malinterpretada del término, al rebelde se le asocia con alguien que espera una retribución por algo mínimo que haya hecho -o nada-, un argumento muy ligado a la ideología que los “revolucionarios” corrompidos han dictado -*Stalinismo*,

Chavismo...- el rebelde aporta a la sociedad mas no espera de esta una retribución tangible

Pero se envidia lo que no se tiene, en tanto que el rebelde defiende lo que es. No reclama solamente un bien que no posee o que le hayan frustrado. Aspira a hacer reconocer algo que tiene y que ya ha sido reconocido por él, en casi todos los casos, como más importante que lo que podría envidiar. (Camus, Ed. 1978, p.21).

En este sentido un rebelde no desea algo que en primer lugar es ajeno a él, sino que busca relucir esas características que lo hacen único y puede llegar a ser un bien para la sociedad, ejemplo de esto es *Iron Man* [Fig. 22] un personaje característico de los cómics que nace de la mano de un ingeniero, millonario cuyo defecto era el alcoholismo y ser un neurótico -*Tony Stark*- quien fue privado de su libertad, y tras darse cuenta que sus armas eran utilizadas por bandos enemigos decide crear una armadura desde cero para no solo acabar con sus armas sino con el mal en sí, el resto de su vida este se dedicaría a mejorar ese elemento que lo hace único y a luchar por los menos favorecidos y más vulnerables.

figura 23 - Tony Stark y su contraparte Iron man del 1960



Fuente: 4.bp.blogspot.com/-PRQDK52mDfo/VX_zurNvvLI/AAAAAAAAAoZ0/xV0QLXhO3tM/w1200-h630-p-k-no-nu/im78_2.jpg

...La libertad de hecho no ha aumentado proporcionalmente a la conciencia que el hombre ha adquirido de ella. De esta observación no se puede deducir sino esto: la rebelión es el acto del hombre informado que posee la conciencia de sus derechos. (Camus, Ed. 1978, p.24).

Se ha identificado -y bien mencionado- que el cómic ha estado envuelto en acontecimientos cruciales de la historia, pero más que abarcar un panorama global este casi siempre ha apoyado y sectorizado causas que buscan un bien específico para una comunidad vulnerada, la misma naturaleza del género permite que este tipo de acontecimientos suceda pues la gran mayoría de los guionistas suelen estar de acuerdo con que el mundo y sus habitantes cada vez van de mal en peor, estos directamente no pueden culminar con todos los problemas de la humanidad -en realidad ningún individuo- pero entienden que en el género cómic cualquier cosa puede pasar, los guionistas tienen a

su disposición un panteón de personajes increíblemente poderosos (humanos, dioses, extraterrestres antropomorfos “cuasi humanos”) que reciclan -o incluso suelen crear nuevos- y aprovechan sus valores siquiera añadiéndoles otros según la historia requiera, en un ejercicio de reinterpretación, para crear historias entrañables cuyo objetivo no solo es entretener sino mostrar un mundo “idealizado” una posible utopía, donde siempre el villano querrá desbancar y desacreditar esta debido a que no pudo adaptarse a la sociedad, queriendo gobernar si no es el sitio, el mundo o yendo más allá el universo - esto según el poder que tenga- *Camus* menciona que el rebelde recién liberado suele caer en la tentación de querer imponer su creencia a los demás algo similar al argumento de cualquier villano promedio -solo que estos si llevan a cabo su plan- *“El rebelde, por el contrario, en su primer movimiento, se niega a que se toque lo que él es. Lucha por la integridad de una parte de su ser. No trata ante todo de conquistar, sino de imponer”* (Camus, Ed. 1978, p.24).

Se cree que más allá de que los héroes puedan brindar la salvación constante a la ciudadanía, tienen un segundo aspecto con más valor, pero menos explícito; esto se puede considerar como el grito de resistencia que puede invitar a otros sujetos, obviamente no poderosos como él/ella, pero sí que estén dispuestos a oponerse al mal que constantemente acosa estas ciudades, esto es el reflejo mismo de que para un cambio solo se necesita un sujeto que motive a otros a oponerse. Los súper llegan a levantar una barricada de resistencia hacia el inminente mal que acecha las ciudades, inclusive pueden verse enfrentados a hordas de súbditos que los enemigos consecuentemente pueden tener

y que pueden causarles varios problemas, pero el acto de arriesgar su bienestar, tanto como la identidad secreta que algunos poseen, es la muestra máxima de que si un sujeto el cual desconoce si su poder/habilidad es lo suficientemente fuerte para frenar y destruir dichas amenazas, es un factor dominante de motivación y de resistencia.

El mal que experimentaba un solo hombre se convierte en una peste colectiva. En nuestra prueba cotidiana la rebelión desempeña el mismo papel que el "cogito" en el orden del pensamiento: es la primera evidencia. Pero esta evidencia saca al individuo de su soledad. Es un lazo común que funda en todos los hombres el primer valor. Yo me rebelo, luego nosotros somos.

(Camus, Ed. 1978, p.25)

Si bien, el género cómic no nace sino de la espontaneidad se ha ido configurando tras el paso de los años para que este mismo contenga unas lógicas tanto de distribución/diagramación, como de simbología, la cual no se usa al pie de la letra, pero es un estándar universal dentro de este, por otro lado la ilustración, tramado, nivel de línea y otros aspectos fundamentales como la apariencia y el color de personajes depende ya del artista y guionista, los entornos suelen ser los mismos entornos del día a día, de manera que el género se rige bajo un ciclo donde existen estándares y conceptos, mientras unos ya están aceptados por la humanidad otros son por consideración de los creativos. El cómic rompió con el prejuicio de que la literatura sólo podía ser un conjunto de varios párrafos de texto unificados dentro un material y una línea conceptual, este

llega a las personas siendo uno de los mayores actos de rebeldía artística e industrial pues re-diagramó los estándares de la industria editorial y del público lector, adaptando a ambos a un sistema nuevo de lecturabilidad. Dicho fenómeno no acabaría, sino por el contrario se quedaría, se adaptaría y se volvería una parte fundamental para la sociedad

la apuesta del rebelde es por el lado de la creación, el rebelde es singular; la rebeldía es el trazo, el estilo que marca el tiempo; el rebelde es uno que persiste en constante movimiento, deviene movimiento. El rebelde es uno que al vivir conforme a su deseo, y afirmar la singularidad de su existencia, incide en el devenir del mundo (Nava, S. f, p.4).

Todos y cada uno de estos enmascarados que luchan por la justicia, también luchan por un cambio de pensamiento, luchan por encima de cualquier vida en riesgo, luchan por un futuro mejor. Y luchar no es un sinónimo de subversión, los superhéroes caen en este estigma ya que la mayoría de sus habilidades y circunstancias se dan para que las situaciones se solucionen con violencia, golpes, blasfemias, entre otras particularidades que paulatinamente se evidencian en los cómics. El sentimiento de lucha que los justicieros quieren dar a la ciudadanía es el de enfrentarse a las adversidades, como un conjunto de personas que, aunque les temen a las represalias, le temen más a vivir en un mundo conformista lleno de injusticias y beneficios para los malévolos/magnánimos. Los héroes invitan al mundo a convertirse en sus propios héroes.

Si los hombres no pueden referirse a un valor común, reconocido por todos en cada uno de ellos, entonces el hombre es incomprensible para el hombre. El rebelde exige que este valor sea claramente reconocido en él porque sospecha o sabe que sin ese principio el desorden y el crimen reinarían en el mundo. (Camus, Ed. 1978, p.27).

La rebeldía es una variable que corre por las venas, que además ha estado presente desde que el ser humano toma conciencia y se separa de lo mundano-animal para trascender a un ser social, que vive en comunidad, quien por si tiene deseos y metas personales; los rebeldes son quienes han inspirado por sus luchas, algunos con sus muertes y otros por sus escritos, el rebelde no se mide por su superioridad frente al otro, ni es alguien que se queda quieto, este busca soluciones mediante los medios que son eficientes para que su lucha no sea efímera, solo si la rebeldía encuentra su punto más alto fuera de algún estigma o sesgo se prestaría no solo para promover la liberación sino también la creación y expresividad, vista tanto tangible (creación de contenidos) e intangible (creación de conceptos), *Jesús Nava* dice lo siguiente

El rebelde, al ir más allá de lo que repite al amo y al esclavo, desmiente y cuestiona los límites del dispositivo que sustenta la razón de ser del sujeto asignado al lugar de amo-esclavo. El rebelde deriva, muestra la escritura por escriturar, la letra ausente, la escritura en falta; el rebelde es errante y

errancia sin fin, riesgo y celebración, devenir y búsqueda; apertura a contrapelo de lo que cierra y hace silencio, hace renuncia, hace captura, hace resignación, y terror a la diferencia, a la falta, al deseo, a la apuesta, a la muerte, al erotismo, al cuerpo, y terror a lo incierto y terror al amor, a la causa y el cauce, y terror al terror, y terror a encontrar la fisura en la grieta que desmiente el sentido asignado a la vida y el mandato que exige renunciar a vivir. (Nava, S. f, p.3).

Y mientras más personas se unan a esta y no descansen hasta ser escuchados por quien da las órdenes y este no solo haga caso, sino que se una o vea por los intereses del que lucha, el rebelde habrá cumplido su misión. *“Deja que la libertad reine. El sol nunca se pone sobre tan glorioso logro humano”* (Nelson Mandela, discurso de investidura 10 de mayo de 1994).

2.2.3) Cómic Rebelde

El cómic si bien para la década de los 60s ya estaba posicionado -pese a los detractores- este aún seguía en su etapa primigenia, ya para las décadas posteriores este tuvo su proceso de maduración con grandes referentes como **Alan Moore** y **Frank Miller** cuyas historias muestran un panorama de los 80s y 90s llevado a los extremos, pero retratando la realidad de ese entonces en sus comics - **Watchmen** (1986-1987), **V de vendetta** (1989), **Dark Knight Returns** (1986)

[Fig. 23], y *Sin city* (1991), entre otros-. No fue sino hasta la actualidad que se ha aceptado que el género se presta para retratar historias y problemáticas de la vida real, esto se debe en parte también a autores como *Art Spiegelman* quien en su momento (1977) publicó un cómic sobre el Holocausto y lo que vivió su padre judío *Vladek* durante la Segunda Guerra Mundial (*MAUS*, 1977) mediante el uso de animales antropomorfos para representar a las comunidades de diferentes naciones (judíos/ratones, alemanes/gatos, americanos/perros).

figura 24 - Portada del Caballero de la noche regresa y su creador Frank Miller respectivamente



Fuente (El Caballero de la noche regresa): images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/cmx-images-prod/item/3946/DEC058055B._SX1280_QL80_TTD_.jpg

Fuente (Frank Miller): oniri.fr/wp-content/uploads/2016/05/FrankMiller.jpg

El cómic rebelde no es un género como tal, sino que es una característica que se le puede asociar a ciertos tipos de cómics que cuentan con elementos alternativos dentro de su narrativa, los cuales durante este apartado se irán describiendo. Se tomó como punto de partida la lectura de ocho cómics considerados rebeldes por su contenido, los cuales son *Watchmen*, *Transmetropolitan*, *Superman Red son*, *La Palizúa*, *V de vendetta*, *Dark Knight Returns*, *Sin mascar palabra por los caminos de Tulapas* y *La fuerza del campo: Marchas cocaleras de 1996*, así como se tuvieron en cuenta otros que no están directamente dentro de esta característica pero cuentan con elementos narrativos y de composición rescatables que pueden acercarse a la frontera de la rebeldía, como lo es la ya mencionada *Guía Completa del Multiverso* o *Multiversity*, *Guardianes de la galaxia* y varios cómics de *DC* y *Marvel*.

En los cómics que se tomaron como casos de estudio se identificaron ciertos patrones que estas historias por lo general tienen en común en su narrativa, como que el mundo está completamente polarizado por los medios de comunicación, así como también existe una organización que mueve los hilos para asumir un control total; más allá de las intenciones triviales del villano de cómic tradicional -destruir solo por destruir-, los villanos de estas historias suelen estar motivados por el poder, siendo políticos, funcionarios corruptos o millonarios -personajes de la vida real, que incluso algunos ni superpoderes tienen- quienes buscan instaurar su visión de una utopía, que a pesar de no sonar tan mal, estos en su lucha pierden el

camino y sus intenciones se tergiversan por su codicia. Los antagonistas tienen un papel mayor al del héroe debido a que suelen en esta jerarquía héroe/villano darle sentido a la historia y al mismo héroe, en muchos casos al final se descubre este plan. Uno de los aspectos más importantes que cabe resaltar es la conceptualización que se le da a los héroes, antihéroes y villanos, y las características en común que se empiezan a evidenciar en los distintos personajes con objetivos o fines parecidos, es común que se den ciertos clichés y se recurra al uso de estereotipos, pero es un mal necesario como se menciona dentro del texto homónimo “*Estereotipos del cómic*” (1999) debido a que se tiene que dar a entender mediante la visualización y en pocas palabras quien cumple el rol de ser antagonista y protagonista respectivamente, así como dar a entender quienes hacen parte de comunidades o grupos específicos de la sociedad (no se puede hablar de un grupo étnico o marginado sin hacer alusión a sus características que los hacen únicos, gracias a la lógica caricaturesca del cómic también se pueden exagerar ciertas facciones).

La cuestión con los cómics rebeldes es que no se recurre al tradicional y americanizado estándar donde el héroe es un arquetipo de *Superman* quien sí o si gana sobre todos los pronósticos -incluso hasta se hace burla de esto en dichos cómics- lo cual hace de estos cómics más interesante por la complejidad en su trama; los cómics rebeldes llevan al héroe a situaciones extremas, este pese a estar seguro de sus creencias sabe que puede morir en cualquier momento, siente

temor, es un ser humano... El lector conecta con el personaje y sus intenciones, no sabe lo que le puede suceder al personaje, puede que siga vivo o muera en las siguientes páginas debido a las circunstancias del escenario donde se desarrolla la historia. Si bien la mayoría de héroes que están en estos cómics no son un ejemplo a seguir ya que suelen ser ex-criminales, hackers, pandilleros reformados etc... (si es que no son los héroes a los que ya se está acostumbrado, pero con otras motivaciones), son una visión de lo que una sociedad mal llevada puede llegar a crear, justicieros sobre la ley. ejemplo de lo anterior, el *Capitán América* quien se le conoce por ser un icono estadounidense por defecto, cuyos valores impecables lo hacen ser lo que es, dejó su característico traje de barras y estrellas en el cómic ***Captain America and the Falcon - 1974*** tras descubrir que el gobierno de los Estados Unidos estaba involucrado en un complot criminal, este decide crear un nuevo alter ego conocido como el *Nómada* -un hombre sin nación- [Fig. 24] que entre las sombras y un traje de mallas negro sigue procurando por la justicia tal cual *Batman* haría, algo que también se adaptó -en menor medida- en la película *Infinity War* con un *Capitán América* tergiversado y más violento

figura 25 - Transición de Capitán América a Nómada



Fuente: cdn.hobbyconsolas.com/sites/navi.axelspringer.es/public/media/image/2017/07/vengadores-infinity-war-rumor-senala-que-steve-rogers-ha-convertido-nomada.jpg

Se advertirá ante todo que el movimiento de rebelión no es, en su esencia, un movimiento egoísta. Puede haber, sin duda, determinaciones egoístas. Pero la rebelión se hace tanto contra la mentira como contra la opresión. Además, a partir de esas determinaciones, y en su impulso más profundo, el rebelde no preserva nada, puesto que pone todo en juego (Camus, Ed. 1978, p.20)

Si el cómic tradicional tiene la facilidad y libertad de tratar temas de la sociedad de manera superficial, los cómics rebeldes no se quedan atrás ya que estos tienen a favor que están destinados a un público más maduro, esto no quiere

decir que cualquier persona no los pueda leer -sería algo magistral-, solo que suelen ser cómics no tan *mainstream* por su misma naturaleza, claro existen excepciones ya que algunos han sido adaptados a la gran pantalla o series de televisión como lo es *Watchmen*, *V de Vendetta*, *Dark Knight Returns* y prontamente *Red Son* haciendo que estos sean parte del imaginario colectivo, quienes les acreditan valores como el romper con el esquema de cómic tradicional; algo que sería vital es que estos cómics tuvieran no el mismo valor que cualquier historia que vendan *Marvel* o *DC*, sino que su difusión tuviera una mayor cobertura y no pasarán años para que se les considere un obra maestra, sino que por el mismo valor que estos tienen inmediatamente tengan una gran recepción -de manera que se promueve el consumo de contenido más profundo al mismo tiempo que cualquier otro contenido-. Las problemáticas tratadas por estos cómics suelen girar en torno a dictaduras, pueblos o sectores de la sociedad oprimidos, la decadencia de una ciudad y su credibilidad en el mundo, escenarios donde o hubo una guerra nuclear o pronto sucederá una, algo que es morboso ver pero que lleva a la reflexión que el ser humano es capaz de hacer y deshacer en cuestión de minutos.

Si bien el cómic abarca un espectro amplio en cuanto a sus géneros, no todos se les puede considerar rebeldes, ya que la gran mayoría no promueven conceptos como la liberación y el deseo del cambio o todo lo que se ha mencionado en párrafos anteriores, sino que están dentro de una esfera de entretenimiento y

comercialización, no habría por qué tomarlos tan en serio, un caso muy popular es el de los *Jóvenes Titanes*, una franquicia que inició como los sucesores de los personajes adultos de *DC* en los cómics, pero con el pasar de los años y tras las series de televisión estos incrementaron su popularidad, pero es una popularidad basada en el hecho de convertir la lógica del superhéroe a una caricatura infantil - algo que también sucedió con la *Liga de la Justicia*, conocía en el medio como los *Super amigos*-, tras conocer esta popularidad, regresaron a los cómics, pero guardando su estética caricaturesca, de manera que si se compara las intenciones de un cómic rebelde con las de este cómic de los *Jóvenes Titanes* el primero por su parte tendría un contenido mucho más amplio, estéticamente alternativo y en cuestiones de narración sería algo menos convencional y adulto, mientras que el de los *Jóvenes Titanes* solo es un producto que cumple una necesidad en el mercado y no es algo trascendental a gran escala a menos que sea para el público objetivo de quién se habla, los niños.

Alan Moore es un personaje del que se ha hecho mención a lo largo de este escrito y como no, si es un fiel representante de estos valores rebeldes, sus historias son aclamadas por el público y pese a que esté en entrevistas haya expresado su descontento frente a la industria -debido a malas experiencias en el pasado- no se puede negar que hizo un aporte sustancioso para los cómics, este no solo creo más personajes que *DC* puede explotar (*Dr Manhattan*, *Ozymandias*, *Nite Owl*, *The Comedian*, *Rorschach...*), sino que sentó las bases para el futuro en este

panorama de los cómics, resignificó los valores de *Batman* y *Superman* bajándolos del estatus de *deus ex machina*⁶ convirtiéndolos más en personas, le brindó al Joker uno de los personajes más desquiciados de los cómics un origen poético en *The killing Joke* -pues el mismo *Batman* fue el causante de su locura- y un pasado cotidiano (una esposa, un hijo y un trabajo imposible) lo que caracteriza a este escritor Inglés es su visión donde priman los valores humanos en escenarios caóticos y como los personajes abren su mente y descubren que el mundo no es color de rosa -un fiel lector encontrará en este texto que muchas de las características mencionadas dentro de la narrativa de los cómics rebeldes son mayormente tratadas en los cómics de *Moore*- si se tuviese que hacer una comparativa *Alan Moore* es a los cómics rebeldes lo que *Stan Lee* a la industria del cómic en general. Algo que es una tendencia entre guionistas, artistas independientes y alternativos, es que sus personajes se desenvuelven en escenarios distópicos, cuyas naciones son controladas por regímenes (quienes mayormente controlan lo que la población consume) y las ciudades son el principal centro del caos, si existe prostitución, drogadicción, terrorismo en estos cómics rebeldes son llevados al límite, mostrando un reflejo de la humanidad de una manera grotesca, que de algún modo crea conciencia al respecto.

⁶ Definición por literautas.com: Se denomina «*Deus Ex Machina*» a toda trama que se resuelve a través de un elemento, personaje o fuerza externa que no haya sido mencionado con anterioridad y nada tenga que ver con los personajes ni la lógica interna de la historia.

Aunque las problemáticas planteadas dentro de los cómics suelen rozar las fronteras de la fantasía, tienen consigo algo de realidad, en el mundo sigue existiendo prostitución, terrorismo, imprudencias, polémicas y odio en general, pero mientras exista esa noción y deseo por el cambio siempre habrá una oportunidad de mejorar cada vez más como sociedad, como diría el cantante de rock *Billy Joel*, en su canción *We Didn't Start the Fire* “No iniciamos el fuego, Siempre ha estado ardiendo, Desde que el mundo ha estado girando, No iniciamos el fuego, No, no lo iniciamos, Pero tratamos de combatirlo”⁷

2.3) Componentes del Diseño Gráfico en el Cómic Rebelde

“El cómic es, a la vez, un arte y una industria. La primera condición deriva de su pertenencia a las artes plásticas. La segunda, de su inclusión dentro del mercado editorial, del cual es uno de los más rentables negocios, dada la magnitud de las tiradas y el margen de beneficio que supone el producto.” (Mendoza, 2010).

El cómic se caracteriza por estar directamente relacionado al Diseño Gráfico (así como las artes plásticas) ya que la disciplina como tal es la que da las herramientas y el conocimiento para que el individuo diseñador sea apto de desempeñar diferentes roles,

⁷ [We didn't start the fire, It was always burning, Since the world's been turning, We didn't start the fire, No we didn't light it, But we tried to fight it]. Joel, B. (1989). We didn't start the fire. [Radio, Televisión, en línea] Estados Unidos: Columbia Records. disponible en: [youtube.com/watch?v=eFTLKWw542g](https://www.youtube.com/watch?v=eFTLKWw542g) [Accessed 2 Oct. 2009].

como el conceptualizar, diagramar, ilustrar, aplicar color, e incluso guionizar entre otras cosas (es normal y no está mal visto que un diseñador se especialice en una sola rama) - tanto el guionista como el artista/diseñador trabajan como si de una simbiosis se tratara, pues, los dos conceptualizan, diseñan y testean, claro es que mientras uno le da un aspecto tangible a la historia el otro por su parte cumple la función de darle sentido a esta-

El cómic también es un producto editorial, con una estructura propia que lo hace una de las piezas más útiles para explicar diseño gráfico en un contexto más amplio ya que engloba una mayor cantidad de elementos entorno a este último, como lo son: el uso de retículas para diagramar, teoría del color, tipografía ilustración, infografía, dibujo anatómico y la fotografía entre muchos otros (Mesa, 2013, p.2).

De manera que quien diseña tiene una responsabilidad dentro de este contexto pues es consciente de aspectos triviales de la sociedad así como el conocimiento de las políticas, no solo de su nación, sino del panorama mundial actual y es capaz de plasmar lo anterior bajo los estándares que el cómic brinda (viñetas, burbujas y cuadros de texto, onomatopeyas e ilustración en general), en este sentido el diseñador no debe verse como una herramienta sino como alguien capaz de pensar, conceptualizar y posteriormente crear, así como alguien que se adapta al entorno. *“la fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al*

otro formando un código de mayor complejidad y universalidad” (Cuñarro y Finol 2013, p.269).

Para **Román Gubern** escritor e historiador español, en la lecturabilidad del cómic se recopila todos esos procesos humanos que articulados en figuras alegóricas narran aspectos de la realidad

la operación de lectura de los comics está basada, como la de todos los lenguajes creados por el hombre, en el previo aprendizaje de un código convencional, que comprende sistemas expresivos tan diversos como la línea de indicatividad de lectura, la significación del gestuario o el valor de las onomatopeyas (Gubern, 1972, S.p).

Lo mencionado anteriormente establece al cómic como un lenguaje no al cien por ciento universal debido a factores como el idioma, pero sí un género cuyo valor se define por entender que lo que se ve es una representación figurativa de algo real.

Variedad es un término que puede asociarse al contenido ilustrativo de los cómics rebeldes, la ilustración en estos adapta la vida real, convirtiendo escenarios tridimensionales en esquemas de primera dimensión, es fundamental que se pueda comprender lo que se quiere expresar, ya que no tendría sentido si mientras el guión dice algo en la ilustración no hay coherencia; no existe un patrón identificable a profundidad que demuestre que los cómics rebeldes tienen que seguir un estándar preestablecido, el valor de un cómic con esta denominación está ligado a la suma del contenido narrativo, la

aplicación del color referente a la acción y lógica de la escena y la ilustración, siendo esta última un elemento diferenciador, en este sentido la ilustración no es que pase a un segundo plano sino que es un detalle que depende más que nada del ilustrador con quien se esté trabajando, este es el que propone desde su visión y técnica como se ve el universo narrativo en cuestión, cabe destacar que cada ilustrador es un fiel representante de su trabajo como si de su huella se tratase, es identificable quien ilustra por las convenciones que se aplica, ejemplo de esto, **Dave Gibbons** -ilustrador de *Watchmen*- tiene unas convenciones muy representativas en su estilo de dibujo como el exagerar partes del rostro para lograr una expresividad más cercana a lo que es el sentimiento que se describe, usando elementos como las arrugas para lograr su cometido, si se tuviesen que destacar esos valores diferenciadores en su ilustración es el detalle de los ojos en sus personajes ya que estos suelen verse muy vivos -pese a no ser tan realistas- otro aspecto de este artista es un uso delicado de las tramas, estas suelen ser muy sutiles insinuando la sombra, si bien exagerar los movimientos por tanto la figura humana genera dinamismo en las viñetas, **Dave Gibbons** respeta la estructura del cuerpo y logra una acción más cercana a lo que sería la vida real. Por otro lado **Darick Robertson** -ilustrador de *Transmetropolitan*- suele tener un estilo más caricaturesco, pese a que este guarda las convenciones físicas humanas preestablecidas en la ilustración tradicional en sus personajes, pequeños detalles como la sonrisa desproporcionada y homóloga al guasón, de *Callahan* -el presidente y villano del cómic- o el recurrente cambio de su técnica a otra más convencional dentro del cómic destacan por su falta de realismo, pero se compensa

con momentos absurdos e hilarantes así como escenarios caóticos, llenos de personas, criaturas y muchos recursos como basura, edificios y aparatos tecnológicos [Fig. 25].

figura 26 - Estilo de ilustración de Dave Gibbons y Darick Robertson respectivamente



Fuente (Gibbons): www.conventionscene.com/wp-content/uploads/2016/11/000_Watchmen-noir.jpg

Fuente (Robertson): cafart.r.worldssl.net/images/Category_61/subcat_2106/Robertson-transmetropolitan.jpg

Teniendo en cuenta lo anterior, ilustrar es un proceso donde el individuo diseñador además de retroalimentar un guión, ser parte del proceso creativo y construcción de la historia, es alguien que conoce los límites de lo humano y el comportamiento de la sociedad y bajo esa premisa puede romper con toda lógica para construir desde el lápiz y la tinta una visión alternativa de la vida plasmada en las viñetas con reglas tan

impredecibles como majestuosas y monstruosas. La ilustración no es un complemento estético en este contexto, sino que aporta a la narrativa una construcción concreta de cómo debe verse los acontecimientos narrados, generando en sí pregnancia y un acercamiento metafórico de los problemas e injusticias que rondan por el mundo.

El cómic presenta ciertos esquemas arquetípicos recurrentes en sus personajes, algo que en si no está mal, ya que en muchos casos puede entenderse como un aspecto de la marca, como si de un sello propio se tratase, los cómics rebeldes suelen salirse de esta zona de confort en cuanto a diseño de personajes, claro está que si en una historia se llegase a usar personajes conocidos estos suelen cambiar ciertos elementos en su vestimenta o actitud, tal cual sucede con *Superman* y el resto de personajes de *DC* en la historia de *Red Son* -se hace directa alusión a la idiosincrasia soviética-, pero ¿qué sucede cuando estos personajes son propios de la historia, y nunca antes habían existido? comúnmente la construcción de un personaje y sus coprotagonistas es algo que le suma puntos a una historia, porque no solo se narra un acontecimiento, sino que estos le dan sentido a la continuidad del cómic, con sus historias personales, mostrando en si cuáles son sus motivaciones según lo que esté sucediendo. Por otro lado, el diseño de los personajes en los cómics rebeldes, suelen estar ligados a la personalidad de este, tomando como base que el personaje es humano, no habría que ahondar mucho en detalles antropológicos, salvo si su color de piel, cabello, musculatura u ojos es lo destacable en este, de tal modo que lo que viste el personaje o detalles como tatuajes son los que resaltan.

Lo estrambótico⁸ y estrafalario⁹ son términos que suelen distinguirse en la vestimenta de un villano promedio, desde un maquillaje extravagante hasta artilugios poco convencionales son los que decoran sus disfraces, siendo elementos visuales que al pasar de los años se convierten en iconos, como la característica vestimenta del *Joker* -que no es nada más que un payaso elegante-, el arma sombrilla del *Pinguino* o el gran mazo de *Harley Quinn* [Fig. 26]. Pero cuando se trata de cómics rebeldes quienes portan este tipo de vestimentas son los héroes o protagonistas, quienes tienen un patrón de vestimenta con características como colores psicodélicos, complementarios o una paleta monocromática, así como algún elemento extra que pasa a ser el icono representativo de estos personajes. *Spider Jerusalem* -protagonista de *Transmetropolitan*- es un referente de cuando esto se lleva al extremo, este personaje más allá de ser una persona promedio, es alguien quien no le da pena portar blazer sin camisa, cuyo pecho descubierto y calva cabeza son el lienzo perfecto para unos tatuajes llamativos, su elemento emblema además de la araña tatuada en su cabeza son sus lentes dispares, mientras uno es circular y rojo, el otro es rectangular y azul, con solo ver su diseño dice mucho de él -en este sentido se puede juzgar al libro por la portada- otro caso similar pero menos indie¹⁰, es 'V' quien porta un traje anacrónico a la historia ya que mientras esta se desarrolla en los 80s y 90s el personaje parece sacado de una historia de *los hermanos Grimm*, cuya gabardina, traje,

⁸ Definición por la RAE: ca. 1. adj. coloq. Extravagante, irregular y sin orden.

⁹ Definición por la RAE: adj. coloq. Extravagante en el modo de pensar o en las acciones.

¹⁰ Definición por significados.com: Se conoce como indie a la abreviación del término en inglés "independent" que en español significa "independiente".

botas y sombrero de copa negros lo asemejan a un mosquetero, brindándole un aspecto elegante así como culto, mientras que su máscara feliz es una antítesis por todo lo que gira alrededor en el entorno del personaje, que funciona como el icono de su ideología - algo que en la vida real ha trascendido para ser portado en protestas como un icono rebelde o anárquico-. ***Watchmen*** es una excepción del caso pues es una historia con héroes que critica a los héroes, sus personajes portan trajes sugestivos y alusivos a otros personajes de *DC*, de tal forma no se rompe con el esquema, sino que se da a entender que mientras sea alternativo, transgresor o absurdo estos aspectos funcionan en lo que respecta al cómic rebelde; en el Diseño Gráfico es usual encontrarse con artistas que recurren a estos factores para crear ilustraciones y *concept arts*, siendo una tendencia en redes sociales, que a su vez también puede asociarse a los estilos *Steampunk*, *vintage* o futuristas, donde están presentes personajes y escenarios cuyos rasgos distintivos se relacionan con lo visceral.

figura 27 - Antagonista tradicional (Harley Quinn) comparado con protagonista de cómic rebelde (Spider Jerusalem)



Fuente (Spider): dam.smashmexico.com.mx/wp-content/uploads/2018/08/11055105/vertigo-Transmetropolitan-pefil-spider-jerusalem-periodista-warren-ellis-columnista.jpg

Fuente (Harley): static.posters.cz/image/750/poster/dc-comics-harley-quinn-comic-i26452.jpg

En este contexto y con relación al Diseño Gráfico, cabe resaltar que hay tres elementos que son relevantes para la construcción de un cómic rebelde; **composición**, **ritmo** y **color**. Cuando se habla de la **composición** suele existir cierta ambigüedad, debido a que hay múltiples formas de interpretarse, por un lado, está, la composición ligada a la disposición de los objetos dentro de las viñetas, entiéndase estos como personajes, edificios, montañas, automóviles y todo componente que dé a entender la ubicación de un sitio en la historia. Pero la composición de la que se refiere este apartado tiene relación con la disposición de las viñetas en la hoja -retícula-; usualmente un cómic tiene 20

milímetros de diferencia en total entre el sangrado, la zona de impresión y el cuadro límite donde sucede toda la historia, en un cómic rebelde se respetan las dos primeras zonas debido a que están relacionadas al estándar de impresión, mientras que en el cuadro límite existe mayor libertad; las viñetas por lo general en los cómics tradicionales son cuadrados, o rectángulos, verticales u horizontales según la necesidad de la escena, separados por un margen y un espacio en blanco, el cómic rebelde tiene la cualidad de romper con este esquema debido al **ritmo** en el que la historia se desarrolla, retomando el ejemplo de *Watchmen* y *Transmetropolitan*, mientras que el primero guarda una composición jerarquizada donde está compuesto por viñetas de tres por tres en la gran mayoría de sus páginas con una separación y margen donde se respetan los espacios, debido a que cumple la función de mostrar la acción de manera detallada como si de una novela se tratase -si uno o varios personajes son el centro de la página, se mostrarán en diferentes vistas, pero sin romper abruptamente la narrativa de la escena-, el segundo por otro lado, tiene una configuración mucho menos organizada comparada con la anterior, si la ilustración es el centro de la página sobre esta pasaran las viñetas, el orden puede variar dependiendo de cómo se cuenta la situación -si hay un escenario detallado este cubre la totalidad de la página, y la acción sucede en el mismo pero lo separan las viñetas-.

El **color** en un cómic rebelde no solo es un detalle que da a la composición vida sino que es un elemento crucial dentro de la narrativa, aparte de distinguir a los personajes el color le brinda a la composición una aproximación visual del sentimiento que sucede en

general, como si de un filtro se tratase; la aplicación del color parte de la psicología misma de este, entendiendo que existen tonos de un mismo color que pueden representar diferentes cosas, un rojo en su expresión más oscura no significa lo mismo si se compara con este cuando se encuentra en un tono más claro. Es usual que en este tipo de cómics las paletas sean variadas, pero no revueltas, esto quiere decir que existe un patrón identificable que tiende a ser armonioso por el hecho de contrastar el color de la escena con los elementos de esta, partiendo de que estos elementos cuentan con características fundamentales como colores distintivos y formas variadas. De manera que, si en una escena el verde predomina, este contrastará no solo con las sombras sino con el color originario, principalmente este cambio de tonos cumple la función de reemplazar el color blanco o amarillo y sus derivados como la principal fuente de luz, si es que no es una escena donde la oscuridad predomina, en este sentido el color complementa al negro. Las obras de *Alan Moore* tienden a ser similares en cuanto al uso de los colores, debido a que priman más los escenarios lúgubres y urbanos, el color va con relación a la secuencia que se está narrando, si un personaje está siendo asesinado, o la acción que este hace tiende a ser violenta, el rojo y naranja cubren las 9 viñetas, por otro lado, en momentos donde hay suspenso o calma mayormente suelen ser tonos fríos como el verde o azul, también suele ser una o dos viñetas específicas que, no rompen el ritmo sino que le da a este mayor trascendencia a la página, por ser un punto focal ya que se diferencia de las demás por la aplicación de un color que remarca la acción. En el caso de que el cómic sea carente de este detalle del color la trama y la sombra son los que se encargan de insinuar la

profundidad que el color puede brindar, algo que sucede en los cómics colombianos la *Palizúa* y *Sin mascar palabra por los caminos de Tulapas*, las escenas donde hay oscuridad o día se compensan con las posibilidades que el blanco y negro dan por ser complementarios.

Todos los aspectos visuales tienen correlación uno con el otro, si uno de estos no se le presta la suficiente atención e importancia puede que el trabajo de los demás factores sea reducido o nulo. La perspectiva y los planos refuerzan notoriamente los aspectos de composición, ritmo y color a un nivel que todos realizan una relación de funcionalidad donde todos tienen la misma prioridad. Todos estos elementos comprenden el lenguaje audiovisual -pues también son usados en proyectos cinematográficos- que ayudan a una mejor lecturabilidad de la narrativa y poder entender al punto más cercano de lo que los guionistas/artistas desean que el lector entienda y capte lo que se quiere transmitir.

Los planos dan la oportunidad de que el espectador evolucione en un ‘espectador privilegiado’, ya que de por sí el espectador es un ente que observa, pero con la intervención de los planos el mismo sujeto deja de observar en un aspecto general a lo que los guionistas/artistas desean que se concentre la información y la mirada. No es lo mismo ejemplificar una pelea en un plano que se consagra totalmente como uno abierto o general (este plano suele tener mucha información visual para ubicar al espectador privilegiado en un sitio donde pueda entender todos los elementos que en dicha escena afectan a la misma; personajes, escenario, luz, clima, objetos, todo) a realizar un plano más cerrado donde solo se puedan ver ciertos elementos, como el plano detalle (donde se

ubica al espectador en una zona o lugar muy específico para hacer notar dicha acción; una mano abriendo una puerta o la visualización de un único objeto) o el primerísimo primer plano (donde se puede ubicar desde el rostro en su totalidad y algunos también piensan que puede tomar solo la zona de los ojos del personaje.)

Los planos, como en toda producción audiovisual o exclusivamente visual como el cómic, tiene una prioridad innegable para tener una buena y funcional narrativa, los planos dentro del cómic rebelde pueden ayudar a retratar los escenarios distópicos en su magnitud sin omitir detalles, ayudan a mostrar la acción de las escenas detallando minuciosamente los características más relevantes dentro de las mismas, además de que con los planos más cerrados ayudan a desarrollar un mejor entendimiento de las expresiones de los personajes.

En conjunto para reforzar los planos se encuentran los puntos de perspectiva que dan la ubicación del espectador sin afectar los planos, en cuestión, un plano abierto se puede mantener, aunque tenga una perspectiva frontal (de aspecto frontal), perfil (de aspecto lateral), contrapicada (donde el punto principal se toma de abajo hacia arriba en una leve angulación), e inclusive cenital (donde el aspecto visual se toma exactamente desde la parte superior hacia abajo)

Como los planos, los puntos de perspectiva tienen la función de mejorar la narrativa, los puntos de perspectiva se pueden ver evidenciados cuando los magnánimos de los cómics rebeldes son retratados en planos contrapicados para que se pueda evidenciar su poder y

su relevancia dentro de las historias, también son evidenciados en su contra parte cuando en una perspectiva picada se puede ver a las comunidades de personas oprimidas por su agente opresor. Útilmente la perspectiva se va adaptando y configurando, no todo plano debe de tener un punto de perspectiva exótico o exagerado, se deben implementar de forma correcta para que, como reiteradamente se menciona, refuerce y no degrade la narrativa visual. *“El guión es lo que usted ha soñado que debe ser. La película es lo que usted termina”* – **George Lucas [s. f.]**

Dentro de la tipografía que manejan los cómics se encuentran varias similitudes y rasgos que se empiezan a reiterar en los mismos. La mayoría de los cómics tienen una fuerte referencia a manejar sus textos con una tipografía ‘manuscrita’ en mayúscula para generar una legibilidad y lecturabilidad eficientes, además de que estas características proponen un formato para los cómics, pues es complejo encontrar un cómic con tipografía *serifada* a la par de todo un tomo. Estas tipografías suelen tener alineamientos similares en cuanto el *kerning*, interlineado y alineación. Elementos como el peso puede ser variable dependiendo de la intención o fuerza con las que se usan las palabras, bajo estos estándares funcionan la mayoría de los textos de los comics. Generalmente -sino es que en su totalidad- estos textos se determinan y se instauran bajo una ‘burbuja de texto’ que se sustenta como el diálogo, la burbuja puede cambiar si es un pensamiento, un susurro, un grito, o algún diálogo en especial.

Características únicas van adjuntas a personajes o situaciones especiales, por ejemplo, *Thor* en algunos números suele tener una tipografía que asemeja la *gótica* estándar que a su vez asemeja un acento ‘gráfico’, para que se entienda que este no es humano y se le da un toque de distinción. Otro ejemplo sucede con *Dr Manhattan*, específicamente en el cómic de *Watchmen* donde la burbuja de texto de este es exclusivamente definida con una circunferencia azul (*Manhattan*) para dar un toque de distinción y exclusividad del ser omnipotente.

Otros factores son, como en ocasiones, las onomatopeyas **[Fig. 27]** o palabras con mucha fuerza o intensidad suelen ser representada con otro arquetipo de tipografía, pues sus dimensiones se vuelven extravagantes, su familia tipográfica cambia drásticamente, el color suele ser uno distinto del habitual, puede romper el esquema de las viñetas para generar más impacto y trascendencia en la página.

figura 28 - Icónica onomatopeya 'POW' de la serie de los 60's de Batman interpretado por Adam West



Fuente: visibleinvisibleblog.files.wordpress.com/2016/05/batman-tv-show-pow.jpg?w=455&h=385

Un aspecto recurrente dentro de los cómics rebeldes que cabe mencionar, es que estos guardan en su distintiva historia uno o varios elementos que frecuentemente aparecen como una metáfora directa a la misma, un simple icono que sirve como identificador, el cual tiene un significado profundo que varía por cómic, si bien las historias no giran alrededor de este elemento es algo que aparece o en la publicidad de este universo narrativo, o lo manipulan los personajes o incluso el mismo escenario se configura para dar la forma de este. En los casos de estudio los iconos son particularmente una abstracción de quien lo porta o da origen a este, no se considera un escudo como la S de *Superman* puesto que no es algo que se encuentre atado a un disfraz, de manera que está ligado al personaje, pero a su vez, es independiente de este, en si le da un valor añadido al

cómic rebelde en general porque el respectivo icono funciona también como un identificador para este, así como un elemento que se puede explotar en el *merchandising*, tal cual la carita feliz manchada de sangre de *Watchmen*, las rosas de *V de Vendetta*, la carita alienígena de *transmetropolitan* o las palomas de *Pax Americana* -cómic de *multiversity* homóloga de *Watchmen*- representan lo anterior.

Todas estas particularidades nombradas se reúnen y se consolidan en los productos editoriales, cuando no son versiones digitales, muchos de ellos tienen características similares y algunos que son más especiales que otros tienen detalles más trabajados y ofrecen una experiencia al lector que lo ubique más allá de la sola lectura del cómic. Los cómics tienen una presentación física que en ocasiones ofrece una portada de pasta blanda y algunos, con un precio más elevado, pueden tener una portada de pasta dura. La impresión de las hojas del machote como tal suele ser impresas en un papel brillante en alta resolución, aunque en algunas ediciones más antiguas se pueden hallar las impresiones de los tomos en un papel más económico y de menor gramaje.

La mayoría de estos cómics, independientemente si se definen como comics rebeldes o no, poseen dichas características. Algunos comics solo tienen una edición, un solo volumen, un par de tomos, o varios tomos. En ocasiones cuando se termina de publicar la cantidad total de los tomos, se reúne todo en una edición de lujo y se denomina como un ómnibus, donde inclusive puede tener contenido exclusivo de esta adaptación editorial. Algunos pueden contener *souvenirs* como afiches, pequeñas figuras de acción, entre otros recordatorios que le hagan alusión al cómic que están vendiendo -no sería una idea tan

descabellada que se realizará una reedición de alguno de los cómics que tuviese que ver con los hechos acontecidos con *Avengers Endgame*, con la enorme popularidad en el año 2019, añadiendo como *souvenir el guante del infinito*, o el nuevo martillo de *Thor* (*Stormbreaker*), o el escudo del *Capitán América*-

En aspectos generales el cómic rebelde es abarcado de manera eficiente por varias categorías del Diseño Gráfico, el cual le brinda una noción no solo desde la perspectiva vista desde la academia (¿por qué y para qué del Diseño?), sino que este influye también directamente en todo su proceso de concepción, conceptualización, desarrollo, publicación y su difusión (aspectos técnicos del Diseño), el cómic rebelde también ha sido propenso a pasar a la frontera de lo digital lo cual le brinda a este muchas más posibilidades de interacción, en este sentido, todo este proceso concebido por el Diseño Gráfico no queda en un segundo plano ni tampoco descartado, sino que es posible visualizarlo gracias a los códigos *QR* que en muchas ocasiones está ubicado en páginas específicas de los cómics, al ser escaneados se muestra el proceso ilustrativo, entintado y netamente en su construcción, en este sentido la industria en general ha entendido que estos procesos de diseño también son un punto de interés para quien adquiere su producto, añadiendo no sólo un valor extra al cómic rebelde sino que enseñando a su vez que Diseño es un factor relevante para este.

2.4) Cultura Ciudadana y su importancia dentro del Cómic Rebelde

Bogotá es un centro donde convergen distintas culturas debido a las oportunidades que esta ciudad brinda, no solo por ser la capital de Colombia, sino una metrópolis en desarrollo -debido a su actual carencia de metro-. Durante los años 2001 al 2003 el político, filósofo y matemático *Antanas Mockus* se postula y es seleccionado como alcalde de Bogotá, trayendo métodos nuevos para combatir la intolerancia, la violencia y demás situaciones que con demasiada frecuencia pasaban y desafortunadamente en la actualidad siguen ocurriendo. En el plan de gobierno de *Mockus* estaba como prioridad la relación que tenían las personas entre sí y con la ciudad, su sentido de pertenencia y valor con la misma. Así que se implementa un término nuevo y alternativo dentro de los estándares de la época; **Cultura Ciudadana**, dice **Antanas Mockus [Fig. 28]** en su artículo para la revista de la **Universidad Jorge Tadeo Lozano**.

El programa de cultura ciudadana, que se empezó a desarrollar en nuestra primera administración (1995-97) busca generar sentido de pertenencia a través de la transformación o consolidación de un conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas que facilitan la convivencia entre desconocidos. Procura “aumentar el cumplimiento voluntario de normas, la capacidad de celebrar y cumplir acuerdos y la mutua ayuda para actuar según la propia

conciencia, en armonía con la ley, y promover la comunicación y la solidaridad entre los ciudadanos. (Mockus, 2003, p.107).

figura 29 - Antanas Mockus caracterizado como el superhéroe de la Cultura Ciudadana



Fuente: visibleinvisibleblog.files.wordpress.com/2016/05/batman-tv-show-pow.jpg?w=455&h=385

2.4.1) Contextualizando la Cultura Ciudadana

El concepto de Cultura Ciudadana es viejo, más de 20 años tratando de implementarlo y ha sido casi imposible de ejecutarlo de manera correcta. Con seguridad, si se hubiese sabido tratar los medios para que las personas conocieran y empezaran a desarrollar

Cultura Ciudadana de manera adecuada, la mayoría de situaciones que a diario ocurren en la ciudad, tendrían una mínima repercusión.

Aunque el concepto de Cultura Ciudadana no es reciente, toda la intolerancia que se genera con base en su ausencia es un tema que se viene tratando desde hace mucho tiempo atrás, casi que parece ligado al ADN de muchos de los personajes que convergen en la ciudad. Todas estas características que reúne la **CC** (Cultura Ciudadana) tienen objetivos claros y precisos que ayudan a perfilar lo que se quiere lograr específicamente con esta iniciativa;

Los principales objetivos del primer programa de Cultura Ciudadana eran:

i) aumentar el número de personas que acatan normas de convivencia, es decir, de personas que se autorregulan o se dejan regular ;ii) aumentar el número de personas capaces de regular pacíficamente a los otros para el acatamiento de las normas de convivencia; iii) resolver conflictos de manera pacífica y iv) aumentar la capacidad de expresarse y de interpretar las expresiones de los otros. (Mockus, 2003, p.107).

Estos objetivos son casi que universales en cuestión de un posible y necesario cambio, pues en principio, si el número de sujetos que acata las normas de convivencia empieza a tener un evidente aumento [**Fig. 29**], se tendrá agentes autocríticos que pueden generar el cambio positivo en la sociedad, argumentando bajo las normativas estándar las mejores soluciones no violentas a las distintas problemáticas que se viven en la ciudad,

invitando a los demás ciudadanos a solucionar sus conflictos enfocándose en el diálogo como método de comunicación eficaz e inmediato, en el respeto por el bienestar ajeno y en la no producción de violencia injustificada.

figura 30 - Antanas Mockus, Ex alcalde de Bogotá



Fuente: magis.iteso.mx/antiores/images/ediciones/023/ergosum/antanas4.jpg

No solo la ciudadanía en relación consigo misma debe tener una autorregulación, demás entidades, públicas y privadas, como las ramas de la legislación; Jurídica, legislativa, y ejecutiva tienen que ser autoregulables, para que haya una relación total y significativa, pues de nada sirve que el ejercicio de la CC pueda funcionar dentro de la ciudad, pero agentes que regulan ciertas particularidades sean corruptibles “*Es importante tener en*

cuenta que la ley es una construcción humana que en su gestación y aplicación es supremamente dependiente de procedimientos comunicativos.” (Mockus, 2003, p.109).

Para ejemplificar este argumento se puede remitir a la constante uso de fuerza innecesaria por parte de la policía; el 21 de junio del 2019, se celebró **el día internacional del skate**, como es habitual, muchos de los jóvenes que suelen practicar esta actividad salen en masas a patinar por la ciudad para demostrar su afinidad, habilidad y pasión por la misma. Según varios medios de comunicación y gracias a la evidencia audiovisual, pudieron demostrar el excesivo e innecesario uso de la fuerza por parte de la entidad de la policía. *Caracol Radio* en su artículo ¡Abuso de autoridad! Policías atropellan a skaters en Bogotá mencionan¹¹.

En las imágenes se ve a un uniformado motorizado que atropelló a uno de los skaters que se movilizaba por la carrera séptima en una rodada junto a otros jóvenes. Ante el hecho, los skater reaccionaron agresivamente y el segundo motorizado le pasó por encima la moto a otro joven. (Caracol Radio, 2019).

Por encima de cualquier inconveniente pasado que tengan los policías con los jóvenes, que frecuentemente suelen ser varios y reiterativos, se evidenció con una total sevicia las acciones cometidas por los agentes de policiales ante los jóvenes, sin ningún otro medio de defensa, los jóvenes que presencian el delito, se ven arremetidos ante los actos de suma violencia con sus similares y deciden atacar a los policías en represalia.

¹¹ Fuente: caracol.com.co/emisora/2019/06/22/bogota/1561170874_169082.html

Si de por si la CC tiene una alta dificultad para poder generar campañas que funcionen y sean efectivas, su contraparte, la intolerancia y la ausencia de diálogo, tiene una facilidad de proliferación enorme y las situaciones colaboran para que las circunstancias se den. Es necesario que todas las variables funcionen bajo la lógica de la autorregulación, pues si solo una de estas fallas, como en un mecanismo donde un engranaje pierde su funcionalidad, todo el trabajo de los demás elementos se ve nulo. *“También es importante un diálogo abierto y tolerante entre autoridades y ciudadanos, y entre los ciudadanos mismos.” (Mockus, 2003, p.109).*

La cultura, si no es causal del problema, si es el lugar donde colisionan todos estos aspectos que se enfrentan unos a otros en una constante ‘verdad absoluta’. La cultura es compleja y en Bogotá esta se vuelve un tema que exponencialmente se dificulta entender y organizar, gracias a la diversidad cultural, social, étnica, sexual, crítica, política y otros factores que intervienen. No se busca una homogeneización de todos los elementos, es más bien la adquisición de un entendimiento parcial entre los distintos puntos. No importa que tan distintos se pueden tornar los personajes que habitan o frecuentan la ciudad, todos estos individuos necesitan tener una mejor convivencia para garantizar una calidad de vida a la mayor cantidad de personas sin la necesidad de converger a todos bajo características similares, toda diversidad alberga belleza, pero la intolerancia lo único que resguarda son situaciones que pueden volverse un caos casi que inminentemente.

En la sociedad no hay fenómeno, dinámica, acción, o realidad de cualquier tipo en la cual la cultura no sea su indefectible fundamento. La cultura es una realidad compleja que se transforma sin cesar y dentro de ella hay una permanente y a veces violenta lucha, porque no es única ni unívoca sino contradictoria y variada.” (Camacho, 2018, p.2).

2.4.2) La aceptación social y la comunicación asertiva

Todos estos aspectos que reflejan las personas se basan directamente en comportamientos varios asignados a situaciones/emociones/sentimientos pero definidos bajo el aspecto cultural que predomina sobre ellos; la aceptación social es un fenómeno que satisface al ser humano, aunque no siempre sea lo correcto o lo legal, subleva al sujeto a condicionarse a decisiones y/o situaciones que si en un principio puede que no le agrade, el apoyo y el reconocimiento de su círculo social opacan cualquier otro nivel de desagrado.

Buena parte del comportamiento urbano sigue códigos socioculturales, adquiridos implícitamente, que llevan a identificar contextos y que a cada contexto lo asocian con un repertorio de acciones aceptables, un repertorio de significados relevantes y un repertorio de formas válidas de expresarse o de actuar”. A. M. Sivickas - Revista La Tadeo, 2003

La aceptación social no es un término que pueda referirse siempre a lo nocivo o a lo ilegal, la cuestión con este aspecto es que se le atribuyen actos que no deberían ser

aceptados socialmente -en algunos casos más que en otros y dependiendo de los sujetos-. Muchas veces la persona que decide, por ejemplo, no colarse en *Transmilenio* puede ser vista como ‘el tonto’ pues decide cancelar el valor de su pasaje y movilizarse por las zonas de entrada/salida, vista como un ingenuo que decide pagar por un servicio el cual lo podría adquirir ‘gratuitamente’ con la acción de evadir los artefactos de detección de la tarjeta o ingresando por las puertas de las estaciones. La aceptación social no está mal, se reitera, lo nocivo de la aceptación social es que elementos dañinos/malos/ilegales puedan ser vistos como actos de personas inteligentes. Lo viable y coherente es que los actos que se suponen sobrevalorados sean contagiosos, virales, y para hacer que estos actos sean vistos desde un punto de vista distinto deben ser premiados y reconocidos públicamente ante la ciudadanía y el estado. Además de denunciar los actos que no promueven nada bueno, que sean violentos y evadan cualquier tipo de comunicación pacífica.

Cultura Ciudadana otorga así un papel clave a la ampliación de las posibilidades de comunicación, y en su versión actual reconoce también la necesidad de transformar la interacción entre ciudadanos en dirección a una comunicación apreciativa que reconozca los avances y logros de la ciudadanía y la ciudad; una comunicación no violenta donde sea posible que las personas comuniquen sus sentimientos y necesidades... (Mockus, 2003, p.106).

¿Cómo lograr que la aceptación social se inculque en actos de nobleza y no de vileza? la respuesta es más simple que su ejecución; **la comunicación asertiva**. La

comunicación asertiva tiene diversas variables que se adecuan según la situación (cuestiones económicas, políticas, sociales, inclusive tecnológicas, entre otras), pero tiene tres importantes factores que realizan la correcta función de la misma, estas son: La comunicación (como el medio de comunicar/informar/proporcionar elementos más el mensaje adjunto), la asertividad (como el método que garantice la eficacia de su iniciativa) y la comunidad (definida como el grupo de personas a las cuales hay que comunicar de manera asertiva, respetuosa y directa para que todo el trabajo empleado sirva).

*“La Comunicación Asertiva es el proceso de comunicación donde se establecen relaciones que implican conductas honestas, respetuosas y positivas cuando se interactúa con otras personas, significa tener la habilidad para transmitir y recibir los mensajes, sentimientos, creencias u opiniones propios o ajenos de una manera honesta, oportuna y respetuosa para lograr como meta una comunicación que nos permita obtener cuanto queremos sin lastimar a los demás.” (epn.gov.co, S.f.)*¹²

Teniendo en cuenta que la comunicación asertiva tiene, de hecho, una correlación con la Cultura Ciudadana, puede que, con la invención, implementación, regularización y adaptación de la misma a la par de la CC, puede tener un éxito rotundamente enorme,

¹² Fuente:

epn.gov.co/elearning/distinguidos/HABILIDADES/21_la_comunicacin_asertiva_y_la_imagen_institucional.html

está claro que depende totalmente del diseño de la misma, y así mismo, puede ser hasta implementada en distintos puntos geográficos.

2.4.3) El arte, el cómic y otros géneros que funcionan como agentes del cambio

No hay un mejor método para comunicar que el de la creación, la invención, el diseño.

Cualquier muestra útil de que los humanos son más allá de entes enriquecidos intelectualmente es el arte y la ciencia, pero implementados de una manera correcta, ya lo decía **Bertolt Brecht**, dramaturgo y poeta alemán de los años veinte “*El arte no es un espejo para reflejar la realidad, sino un martillo para darle forma*” (**Brecht, S.f.**).

El arte debe contribuir positivamente a la sociedad; a las personas, generando un proceso reflexivo y subjetivo en cada uno. Ya se veía en la sincera y contundente fuerza de **Picasso** al realizar *La Guernica* solo como un acto de evidenciación de lo que fue un hecho terrible y atroz con el bombardeo al pueblo de *Guernica* en la Guerra Civil Española, inclusive, **Goya** en su pintura *El tres de mayo en Madrid* se evidencia con horror el fusilamiento de varios hombres ante la rebelión de los españoles a manos del gobierno francés, crudo, sádico, y lo más impactante, denota lo real que fue. **[Fig. 30]**.

figura 31 – ‘El 3 de mayo’, Goya y ‘La Guernica’, Picasso



Fuente (Goya): content3.cdnprado.net/imagenes/Documentos/imgsem/f0/f0f5/f0f52ca5-546a-44c4-8da0-f3c2603340b5/a88d41b7-8f41-459f-ab8f-7e9efcde99c7.jpg

Fuente (Picasso): e00-elmundo.uecdn.es/especiales/2013/cultura/picasso/img/cabecera_guernica.jpg

Lo importante no son los hechos, ya está de por sí demostrado que la humanidad tiene antecedentes más terribles que los mencionados anteriormente, pero el hecho de que hubiera personas que congelaron el momento en un lienzo que duraría por varios siglos

para hacer catarsis de lo que no se debería hacer, es lo que se cree importante. El arte de por sí es un acto de rebeldía, de resistencia y sobre todo de comunicación, la evidencia que miles de artistas han dejado a lo largo de la historia sus obras para evidenciar los aspectos positivos como los aspectos negativos haciendo notable y válido su punto de vista frente a situaciones que sucedieron y dejaron, en algunas ocasiones, evidencias horriblemente representadas con hermosas pinceladas. Si el arte ha podido generar evidencia y reflexión en las personas, desde hace mucho tiempo con circunstancias sumamente densas como son muertes, guerras y delitos de lesa humanidad, el arte intervenido de la manera correcta puede generar con facilidad Cultura Ciudadana.

“Creíamos que el arte, la cultura, la recreación, podían enriquecer los repertorios y las capacidades de interpretar y de comunicarse, y que esto ayudaría a impulsar también la regulación y mutua regulación.” (Mockus, 2003, p.107).

El cómic como una expresión alternativa artística que comunica y genera reflexión, adjunto a su facilidad de difusión, puede ser una de las herramientas de la creación para generar comunicación asertiva, relatando historias que creen conciencia a la ciudadanía, con un repertorio de personajes que asemejan características reales y un guión profundo que más allá de describir circunstancias ridículas, puedan generar empatía real con las situaciones verídicas reinterpretadas para el entendimiento parcial [Fig. 31]. *“En las acciones de Cultura Ciudadana realizadas en la actualidad hay un menor énfasis en métodos lúdicos y artísticos como herramienta para generar con-textos que amplíen repertorios entre los ciudadanos.” (Mockus, 2003, p.108).*

figura 32 - Campaña de cultura Ciudadana en 1997 con mimos



Fuente: images.adsttc.com/media/images/55d4/33b9/e58e/cea1/ec00/011e/newsletter/Mimos1.jpg?1439970228

Obviamente el cómic implementado para la CC solo es una de las muchísimas grandes acciones que le pueden contribuir a la ciudad, se cree en el potencial del cómic por su auge de popularidad, versatilidad, poder comunicativo y su factor ilustrativo. En esta ocasión la cuestión ya no es que herramienta es más innovadora que otra, la cuestión es acercarse a un cambio real, ¿Qué podría implicar que con la CC como fuerte iniciativa intervenida en todos los aspectos de la ciudad para una notable y pronta mejora? en un aspecto irreal, pero con un ideal justo, sería el modelo de la **utopía**, - o debería ser -

...se describe un Estado ideal y la vida social racionalmente organizada de los hombres en la inexistente e imaginaria isla de "Utopía". Desde entonces, la palabra "utopía" sirve para señalar una teoría fantástica sobre el régimen estatal ideal, sobre la sociedad ideal, una teoría carente de toda base real.

(Rosental y Ridin, Ed. 1946, p.311).

2.4.4) La utopía, la antiutopía y Bogotá como intermedia

Básicamente el estado utópico de una sociedad nace como el avance máximo, pero irreal, de una sociedad en todos sus aspectos, alejado de la corrupción, de la discriminación, y la violencia, además de generar ciudadanos críticos, educados, tolerantes y abiertos a otros pensamientos distintos a los suyos. La utopía debería ser el modelo ideal a seguir de toda sociedad.

Lograr una vida mejor es el objetivo de toda sociedad. Implica la ausencia de elementos negativos dentro del colectivo, tales como: la corrupción, la amenaza de rebelión, la escasez de alimentos y otros. En la búsqueda de formas ideales de Estado, surgieron ideas que describen un modelo de sociedad, en el que se excluyen los factores negativos y en el que la sociedad se gestiona de manera justa y en beneficio de todos los segmentos de la población. La utopía como norma de la sociedad y del Estado es la imagen de una unión social ideal, dentro de la cual todos sus elementos, tales como:

población, autoridades, derecho, están orientados al bienestar y la prosperidad del Estado. (Pylypenko, 2018, S.p.)

Pero como *Batman* sin el *Joker*, la utopía no podía quedarse sin su antítesis; la **antiutopía**. Este concepto engloba todos los conceptos negativos de una sociedad a su enésima potencia, priorizando al magnánimo y viendo al hombre rebelde como un agente de violencia y una variable que de por sí debía salir de la ecuación.

Las antiutopías suelen expresar la crisis de la esperanza histórica, proclaman insensata la lucha revolucionaria y subrayan que el mal social es ineliminable; no enfocan la ciencia y la técnica como fuerza que contribuye a la solución de los problemas globales y a la creación de un régimen social justo, sino como medio de esclavización del hombre, medio hostil a la cultura. (Rosental y Ridin, Ed. 1946, p.437).

Si se remite a antecedentes socioculturales, muchos podrían decir que la sociedad actual está mucho más cerca de la antiutopía que de la utopía -algo desalentador-. Todos los aspectos negativos, actualmente, se evidencian y se reproducen con mucha más velocidad que los positivos; todos estos aspectos generan terribles consecuencias¹³, pero cuando el ex alcalde *Antanas Mockus* sobrepasa cualquier estigma establecido en su época de gobierno, generando un nuevo concepto (la CC) para disminuir índices de violencia,

¹³ Violencia injustificada causante de maltratos varios, múltiples asesinatos, entre otras terribles consecuencias) la falta de comunicación que ayudaba a que la violencia se proliferara rápidamente y sin control. Además del desacato de normas establecidas de todos los tipos),

aumentar el uso de normas establecidas y la generación de conciencia en la ciudad, quedó demostrado con cifras verídicas que la comunicación estaba dando sus frutos, que con campañas y acciones bien justificadas -no muchas- la Cultura Ciudadana acercaba a pasos de hormiga a una muy lejana utopía y empezaba muy lentamente a desaparecer los rasgos de la antiutopía, gracias a que los ciudadanos poco a poco se comprometían con el sentido de pertenencia hacia Bogotá.

Dentro de las normas que mayor éxito han mostrado a lo largo de los últimos años están la Ley Zanahoria (la cual permitió una disminución significativa en las muertes violentas en la ciudad), el uso de las cebras y del cinturón de seguridad, y el ahorro de agua durante la crisis de abastecimiento de 1997 (que junto con un nuevo modelo de tarifas permitió racionalizar su uso y reducir su consumo medio bimensual de 53 m³ en 1994 a 38 m³ en 2002).

(Mockus, 2003, p.107).

Estas antiutopías se pueden ver retratadas en varios cómics, algunos de los ejemplos son: *Ciudad Gótica* de Batman, la Nueva York de Spider-man y la homóloga de 'Nueva York' de Spider Jerusalem en *Transmetropolitan*. En ***Ciudad Gótica*** el caos reina, se puede ver que siempre hay situaciones terribles que se prestan para atentados, robos, secuestros, torturas, corrupción, todas ejecutadas por artífices que en el mejor de los casos solo están resentidos con algún factor de la ciudad, en el peor de los casos puede ser un sujeto con habilidades increíbles adjuntado a una seria falta de cordura y pérdida total de los estribos que quiere destruir la ciudad con algún plan malévolo que

implica proporciones catastróficas. En el universo de *Spider-Man* nada va a mejor -pobre Peter- su ciudad está llena de psicópatas, asesinos, mafiosos, tecnócratas, mutantes y sujetos armados que intentarán acabar con este, la ciudad y cualquier ciudadano o policía que intentan arremeter contra ellos. *Spider Jerusalem* tampoco la tiene tan fácil, introducido en un mundo *postcyberpunk* donde la tecnología abarca cada aspecto de las personas, y la diversidad se ha salido totalmente de control, no cesan los acontecimientos de corrupción excesiva, abuso de la fuerza por parte de entidades públicas, la reproducción descontrolada de drogas, armas y pobreza [Fig. 32].

figura 33 - Ciudad Gótica, Nueva York y Nueva York de Spider Jerusalem



Fuente (Nueva York): resizer.mundotkm.com/unsafe/fit-in/398x600/smart/http://cfmx01.mundotkm.com/2016/09/De-cuando-Spider-Man-no-pudo-hacer-nada-por-New-York-3.jpg

Fuente (Nueva York de Spider Jerusalem): i.pinimg.com/originals/4e/2f/cd/4e2fcd4810bf9eb3b09d9cfe86e8cb3d.jpg

Fuente (Ciudad Gótica): i.pinimg.com/originals/03/e2/ea/03e2ea8c10ae4a7d678d42771f0efc0f.jpg

Todas estas antiutopías solo reflejan de sobremanera las características que se evidencian en la Bogotá actual, en la Bogotá de hace años, pero aún puede cambiar para la Bogotá del futuro. Todas estas situaciones que se dan en los cómics son puro y neto reflejo exagerado, claro está, de la sociedad contemporánea, en Bogotá hay terror, robos, locos, psicópatas, abuso policiaco, corrupción e infinidad de estas particularidades que se repiten constantemente. ¿Qué tan lejos está la realidad de la ficción? ¿Qué tan cerca está la ficción de la realidad? Ojalá que con el tiempo todos estos mundos fantásticos sean una esquematización totalmente inverosímil de un conjunto de artistas y nunca el fiel reflejo de la sociedad.

2.4.5) Bogotá, sus distintas alcaldías y sus respectivas campañas de concienciación

Reiteradamente se habla de los aspectos negativos de Bogotá, pero no significa que la lucha por la disminución de la misma sea nula o inválida. Las alcaldías siempre han trabajado en pro del mejoramiento continuo de la ciudad, pero con fallos constantes en la cuestión de ser asertivos, que es lo que determina el impacto con el que se llega a los ciudadanos. La alcaldía de **Gustavo Petro** también lo intentó a como dé lugar, muchas de las campañas terminaban en los eucoles que están dispersos por toda la ciudad, con iniciativas como se aprecia en la siguiente figura [Fig. 33] la cual invita a los ciudadanos a ser un poco más empáticos con los demás ciudadanos a la hora de abordar el sistema público de transporte. La intención, aunque es buena, puede que no sea asertiva; la ilustración tiende a ser infantil, tal vez pensando en la neutralidad del asunto, puede que

sea tomado como algo inmaduro o poco serio, aunque su mensaje sea directo su ilustración puede desacreditar el propósito.

figura 34 - Eucol Bogotá Humana



Fuente : miblogota.com/category/peores-practicas-urbanas/

La alcaldía de **Enrique Peñalosa** también ha intentado, generando campañas de integración y concientización, aunque no muy concurridas por su dudosa popularidad y cuestionables decisiones alrededor de su mandato. Las campañas van dirigidas a la concientización mediante la comunicación, pero se remite a los errores anteriormente mencionados; comunica, pero no asertivamente. En la siguiente figura [Fig. 34] basa su información en la restauración de espacios públicos, pero hay tantos elementos en la misma que su lecturabilidad se vuelve confusa e incómoda, se entiende que tiene que ver

con naturaleza por la cuestión de la abstracción del árbol. Las intenciones se mantienen, pero la ejecución puede ser más asertiva, palabra que confiere demasiado al cambio.

figura 35 - Campaña para la ecosostenibilidad por Bogotá mejor para todos



Fuente : <https://www.idrd.gov.co/gestion-social>

Otro de los ejemplos, ver [Fig. 35], trata de invitar a las mujeres a denunciar la violencia proporcionada por sus parejas y dejar que la justicia tome cartas en el asunto. El desarrollo de la pieza está ejecutada de forma no acorde al diseño ni al concepto, el uso del color parcialmente no está en un contraste, dificulta la lecturabilidad completa de la pieza. Además, evidencian de forma banal la violencia hacía la mujer, pues se ve una mujer que está llorando, pero se dificulta ver que esta acción está siendo realizada, la mujer no tiene expresión. Tiende a no entender su mensaje, si no es por el texto que lo acompaña. La asertividad vuelve a brillar por su ausencia.

figura 36 - Campaña para la lucha en contra de la mujer por Bogotá mejor para todos



Fuente: bogota.gov.co/mi-ciudad/localidades/kennedy/educan-los-bogotanos-para-que-no-sean-violentos-con-la-mujer

Por último, se quiere evidenciar una de las campañas más populares que se realizó en Bogotá. La campaña básicamente resignificaba palabras para que se adaptarían al contexto bogotano, para generar empatía con los mismos y comunicar ideas que pueden ayudar a disminuir la intolerancia, la violencia injustificada y generar sentido de pertenencia ciudadano. El formato era directamente textual, ubicado en eucoles u otros medios de los cuales pudiesen ser repartidos para tener alta difusión. Si la idea era interesante y podría ser adaptada para llegar a las personas de manera sutil, su ejecución resultó en significantes insignificantes, ver [Fig. 36], donde la igualdad es compartir el andén sin importar el estatus económico. La igualdad no es compartir un andén, es un proceso social para reconocer a todos los individuos con las mismas capacidades y que de

la misma forma todos merecen respeto y tolerancia, en muchas calles de Bogotá varios sujetos de distintos estratos socioeconómicos comparten andén y no es porque se sientan iguales, lo comparten porque necesitan movilizarse de un lugar a otro, pero reconocen los factores que los diferencian.

figura 37 - Eucol con campaña para incentivar los valores



Fuente: www.kienyke.com/noticias/la-campana-que-promueve-valores-en-bogota

Tal vez todas estas campañas hayan sido modificadas o alteradas por un mando superior que obligaba a realizar cambios, es algo que se desconoce, pues sigue el mismo modelo que sus antecesoras, utilizan los mismos medios, y se olvidan de este factor asertivo que viene siendo tan necesario en todas las campañas; en todos sus mensajes.

¿Dónde se encuentra la rebeldía dentro de la CC? Para poder generar una rebeldía efectiva se debe direccionar y configurar para lo que se quiere lograr. El primer paso para generar la CC de la mano con la rebeldía es alzar la voz proponiendo, generando y

aprobando nuevas campañas de concienciación basadas en las circunstancias actuales que ayuden a utilizar nuevos medios, como el **cómic**, para combatir las mismas problemáticas, pues ya de por sí el tema de los eucoles y todos estos ‘medios públicos’ deben reforzar dichas campañas, no volverse una de ellas. Como segundo paso para generar una rebeldía que promueva el cambio se remite nuevamente al concepto de la aceptación social; se debe, a toda costa, volver la aceptación social como un concepto rebelde, pero sin llevarlo hasta sublevación. El término de volver rebelde este factor de aceptación recae totalmente en que las personas empiecen a hacer lo debido/correcto/legal, por medio de una comunicación asertiva real y funcional, pues no hay método más eficaz de generar rebeldía, donde la mayoría hace lo indebido; es hacer lo debido. Al popularizar estas conductas y reconocerlas públicamente, puede que se dé un fenómeno estable donde los sujetos impliquen un valor de cambio adjunto a su rebeldía. *“Todo valor no implica la rebelión, pero todo movimiento de rebelión invoca tácitamente un valor.”* (Camus, Ed. 1978, p.18)

2.4.6) ¿Rebeldía y ciudadanía?

La rebeldía como la consecuencia de una comunicación asertiva para generar Cultura Ciudadana es un camino que no se ha explorado y si además se le añade el factor de cómic se obtiene una alternativa distinta para crear y compartir conciencia. A la par de que se crea conciencia se educa al ciudadano y su papel fundamental en un gran mecanismo donde los engranajes que mejor funcionan, son los que están mejor trabajados y que ayudan a los menos pulidos a trabajar de una manera más eficaz.

“Lo que se busca con Cultura Ciudadana es poner en evidencia contextos urbanos, movilizarlos de acuerdo con la necesidad de promover el cumplimiento de normas, haciendo que las personas transformen sus modos de comunicación y esculpiendo así unas prácticas nuevas en la ciudad.” (Mockus, 2003, p.111).

La Cultura Ciudadana adaptándose a nuevos conceptos para generar resultados más significativos son necesarios y más con el paso del tiempo que no para a que los sujetos cambien, sino que tienen que cambiar mientras el mismo transcurre.

Con todo el peso de las situaciones y su espontaneidad, esta ciudad pide a gritos un cambio y más que pedirlo lo necesita. La ciudad cada vez está más llena de caos y de personas, esta ecuación no genera nada bueno, las variables están destinadas a fracasar si una constante no se hace presente; así es, la constante es la Cultura Ciudadana. Más allá de querer controlar y dirigir las personas lo que se quiere lograr con la Cultura Ciudadana, desde este proyecto, es educar a los ciudadanos para mejorar la vida de los mismos, para garantizar un futuro próspero dentro de la ciudad a las cantidades abismales de nacimientos que viene con la siguiente generación. Se espera que la Cultura Ciudadana se posicione como una característica irrefutable en la ciudad, que todos sus aspectos positivos se trasladen y se adapten a los distintos puntos geográficos de la ciudad donde proliferan aspectos negativos de la intolerancia y la violencia injustificada.

2.5) Síntesis

Con relación a lo anterior, si bien la rebeldía es un sentimiento compartido por la humanidad desde hace mucho tiempo, caracterizado por eventos y acontecimientos donde está la represión de por medio y grupos de individuos con el deseo del cambio, el motivo de esta investigación no es institucionalizar el concepto ni mucho menos algo imposible como tratar de clasificarlo o brindar una acepción aparte de la que muchos filósofos, escritores y pensadores -que se han mencionado- han dado al respecto, ni mucho menos tratar de convertir el cómic en un libro, debido a que cada elemento funciona según sus lógicas de lecturabilidad y diseño. Teniendo en cuenta que no es prudente usar el término de novela gráfica de manera vaga para referirse a estas historias serias, y que la Cultura Ciudadana por lo general está ligada a un sentir político, tanto su difusión como publicidad, es ideal e interesante buscar una alternativa mediante el cómic rebelde para difundir su mensaje de apoyo mutuo y conciencia sobre los bienes de la ciudad y sus ciudadanos, de manera sutil y alejada de cualquier ideal político, solo con la intención de generar un cambio positivo evidente y sin perder las características de la mal entendida “novela gráfica”; crítica social, sátira, humor negro entre otras, la intención es que se entienda el discurso de los cómics rebeldes desde la mirada y categorías del Diseño Gráfico para saber qué hace que estos sean diferentes y llamativos consecuentemente para así poder replicar estas características bajo la idea de que la Cultura Ciudadana puede difundirse mediante este género alternativo, así como tratar de entender el concepto de rebeldía más allá de lo que tradicionalmente se vende así como exponerlo.

Esta investigación abarcó en sí temáticas controversiales, por el hecho de que el significado de los puntos tratados ha sido descuidado por tanto mal entendido y en ciertos casos vulnerados, el imaginario colectivo no ayuda, sino que condena o encasilla estos elementos con acepciones que no van al caso, en este sentido se difunde una errónea resignificación como si de un ‘teléfono roto’ en la sociedad se tratase. La investigación por su parte ha expuesto los aspectos más relevantes desde la visión de diferentes personajes conocedores de los puntos tratados y se ha comprendido que cada uno de estos puntos cumple una función que promueve de manera práctica y según sus lógicas el acercamiento a un entendimiento más real y lejos de cualquier juicio de valor planteado por estos imaginarios colectivos.

En este sentido la rebeldía no es en sí misma una ideología, los cómics no son una pérdida de tiempo por tanto los cómics rebeldes tampoco por contener valores profundos en sus historias donde muestran sociedades a las que no es ideal llegar, la Cultura Ciudadana pese a haber nacido desde el sentir político, es una iniciativa que se debe implementar cuanto antes en la ciudad y debe nacer desde el individuo mas no impuesta por agentes opresores y que el diseñador como un ente investigativo está en todas sus capacidades para generar conocimiento a partir de temáticas que pueda no le correspondan como profesional, pero si como agente del cambio.

Capítulo 3

Marco Metodológico

Dentro del contexto de la investigación debido al material a analizar se decidió optar por dos metodologías de carácter cualitativo, ya que se busca tomar algo de la sociedad y la cultura para implementarlo desde los criterios del Diseño Gráfico; **la metodología de análisis de contenido y la metodología de investigación documental** cumplen con las características necesarias, debido a que mientras la primera permite el uso de casi cualquier documento impreso y digital con el fin aportar a la investigación antecedentes y bases teóricas, la segunda tiene como objetivo analizar de manera exhaustiva la información obtenida, tomando cada fuente como parte primordial de la creación de conocimientos.

Bajo los criterios de las metodologías mencionadas, estas mismas permiten el uso de bases de datos, páginas indexadas, material audiovisual (fotografías, videos, documentales...) así como libros, revistas y artículos para la recolección de datos, lo cual hace que el investigador proponga además de hipótesis, nuevos puntos de vista. Es importante recalcar que además del análisis de información que se genera, los investigadores empiezan a generar nuevos conocimientos a partir del material recolectado.

Para el entendimiento y sustentación de todo el trabajo se seleccionaron ocho casos de estudio de 23 cómics sugeridos, que, debido a reseñas, sinopsis de usuarios de blogs de temas *geeks*, críticas y demás comentarios acerca de estos cómics específicamente, se decidió que estos podrían contribuir a la investigación debido a su contenido rebelde, ya que estos fundamentan todos los argumentos dados.

Dentro de este contexto es importante resaltar ciertos criterios de análisis que permiten darle dirección a la investigación como lo es; la ilustración como un medio de reconocimiento de características visuales, el concepto visto como un soporte del elemento gráfico, la sátira como un facilitador de los procesos socioculturales a lo largo de las décadas por medio de las figuras alegóricas, así como también la autorregulación y los buenos valores para propiciar el bien común.

Para el desglose de la información de estos casos de estudio, después de su consecuente lectura, se tiene en cuenta dos formatos los cuales detalladamente realizan un análisis de la mayoría de aspectos conceptuales y visuales; creando categorías base y desglosando las mismas en sub-categorías que ayuden a describir todos los aspectos posibles e importantes. Por un lado, se tiene la matriz descriptiva, la cual realiza un análisis de criterios como: **detalles de producción, contenido y narrativa, aspectos relacionados con el diseño gráfico y un breve acercamiento a lo que es un impacto social.** Estos aspectos que se mencionan se pueden definir de la siguiente manera.

3.1) Desde la matriz descriptiva

a. Información Básica

Información de los creadores: Reúne todos los aspectos técnicos de las personas o entidades que tuvieron que ver para la creación y publicación de estos cómics;

Año de publicación, empresa distribuidora, género, guión a cargo de (x)

ilustración a cargo de (x), tinta a cargo de (x) y color a cargo de (x).

Contenido: Es una breve sinopsis de la trama en general.

b. Narrativa y contenido

Personajes: El conjunto de personajes que se hacen presentes y relevantes dentro cómic; como los personajes principales, los antagonistas y los personajes secundarios con su respectiva imagen

Diálogos: Se evidencia algunos ejemplos de lo que pueden ser diálogos importantes; bajo el aspecto de rebeldía (que expresa/fomenta o alienta a la rebeldía), profundidad (que tienden a tener un significado más profundo, poético y hasta filosófico) o que tienen fuerza (entiéndase fuerza como un diálogo que tenga relevancia primordial para el desarrollo de la trama).

Perspectiva: este aspecto reúne algunos de los ejemplos donde la perspectiva¹⁴ usa la función de la narrativa para ayudar a tener un entendimiento más sencillo de la historia, con los elementos visuales.

¹⁴ Entiéndase como el sistema de representación que intenta reproducir en una superficie plana la profundidad del espacio y la imagen tridimensional con que aparecen las formas a la vista. **Def. RAE**

Planos: Los planos son evidenciados en todas las viñetas, pero hay planos que están mejor trabajados y desarrollados, a tal punto que puede ayudar a contar la historia sin palabras, ubicar al lector en ciertos escenarios y generar una observación privilegiada por parte del espectador.

Elementos narrativos: Son todos aquellos elementos que se vuelven reiterativos (que se encuentran con frecuencia en el cómic), icónicos (que generen iconicidad con algún personaje o situación del cómic) y representativos (los cuales suelen ser un guiño a algún aspecto de la realidad).

Color como narrativa: Es la ejemplificación de cómo el color ayuda a reforzar ciertas situaciones dentro de la trama del cómic, para darle más impacto a la misma.

c. Diseño gráfico

Estilo de ilustración: Que características visuales tiene el estilo de la ilustración con el que se está trabajando el cómic, de acuerdo a la época de creación, los detalles como sombreados, luces y formas, además de todos los detalles que valgan la pena mencionar en la matriz.

Color como gama: En cambio del color como narrativa que ayudaba a sustentar las situaciones, es netamente técnico debido a la explicación que se hace del uso del mismo dentro del cómic, teniendo en cuenta conceptos como contrastes, gamas cromáticas y las paletas de color que se usan en los apartados más trabajados del cómic.

Simbología: Símbolos que representan pensamientos políticos, religiosos, económicos, gubernamentales, culturales, etc.

d. Síntesis

Impacto social: Que impacto relevante tuvo el cómic para las personas, para el medio del cómic, o para la industria de los superhéroes.

Observaciones: Un comentario abierto y explicativo, por parte de los autores, de la calidad y el mensaje que deja el cómic.

En otro acercamiento, se tiene en cuenta la matriz de análisis, la cual reúne el análisis de criterios que están presentes en esta clase de cómics, como: **medios de comunicación, estado, identidad nacional, características del héroe(es), la rebeldía y la ciudadanía**. Estos aspectos que se mencionan se pueden definir de la siguiente manera.

3.2) Desde la matriz de análisis

a. Medios de comunicación

Argumento de la historia: Ayuda a fundamentar el desarrollo de la historia, sin este aspecto es imposible o muy difícil llegar a la resolución del cómic.

Bando: De qué lado de la balanza están los medios de comunicación; del lado que oprime o del lado que son oprimidos.

b. Estado

Agente del poder: ¿El estado tiene un poder cuasi hegemónico dentro del cómic? se explica cuál es el poder que tiene el estado sobre el pueblo, y como este se evidencia.

Carácter protagonista: ¿Porque para el desarrollo de la historia se vuelve indispensable una fuerza (Estado/gobierno) que controle varios de los aspectos de la sociedad y la ‘regule’?

Fuerza del estado: ¿Cuáles son los actos que realiza el estado para no verse afectado por su corrupción? Entiéndase la fuerza de los actos como asesinatos, terrorismo, secuestros, y todos estos que tengan una implicación grave.

c. Identidad nacional

Reinterpretación de los hechos: Como de alguna forma la interpretación de hechos reales se ve incluida o tergiversada dentro del cómic, para el desarrollo de la trama, de las sub-tramas o solo como complemento de la composición.

d. Héroe

Poder: ¿Cuáles son los poderes/habilidades que tiene el personaje(s) principal(es)?

Objetivos: ¿Cuál es la motivación del personaje(s) principal(es)?

Motivación: ¿Cuál es la motivación del personaje(s) principal(es)?

Resolución: ¿Cuál es la resolución del personaje(s) principal(es)? ¿Qué sucede cuando la historia llega al final?

e. Rebeldía

Argumento rebelde: ¿Por qué es rebelde el cómic?

Agente(s) opresor(es): ¿Quiénes son los sujetos que oprimen a los más vulnerables?

Sujeto(s) oprimido(s): ¿Cuáles son los sujetos oprimidos?

Consecuencias: ¿Qué consecuencias causa toda esta opresión?

f. Ciudadanía

Socioculturalidad: Cuál es el nivel sociocultural de las personas que habitan en el entorno donde se desarrolla la historia y cómo esto ayuda al desarrollo de la trama.

Cosmópolis: Qué características de los escenarios, donde se desarrolla la historia, son de índole cosmopolita (entiéndase como un lugar inmenso o de grandes dimensiones) o son todo lo contrario y como contribuyen a que los personajes logren sus objetivos

Relación social: Cuál es el nivel de relación que tienen los ciudadanos de las historias entre sí y cómo esto ayuda u obstaculiza la trama.

A continuación se expondrá la primera página de ambas matrices como evidencia de su realización, de **[Fig. 37] a [Fig. 44]**. Cabe recalcar que todas las figuras que se mostrarán son propiedad intelectual de los autores y que para encontrar un análisis más detallado, el lector deberá remitirse al archivo base de las matrices, el cual lo podrá encontrar al finalizar este párrafo, el cual contará con ambas matrices (Matriz de análisis y Matriz descriptiva) de los ocho casos de estudio seleccionados.



MATRICES DESCRIPTIVAS Y DE ANÁLISIS DE LOS CASOS DE ESTUDIOS.pdf

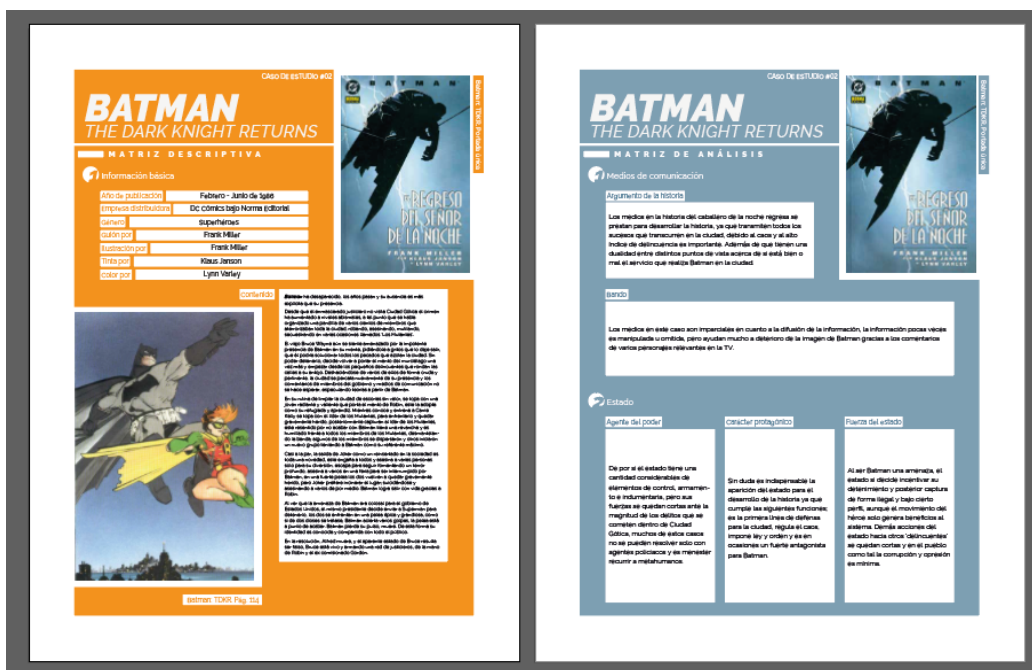
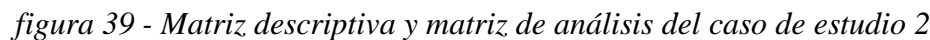


figura 40 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 3

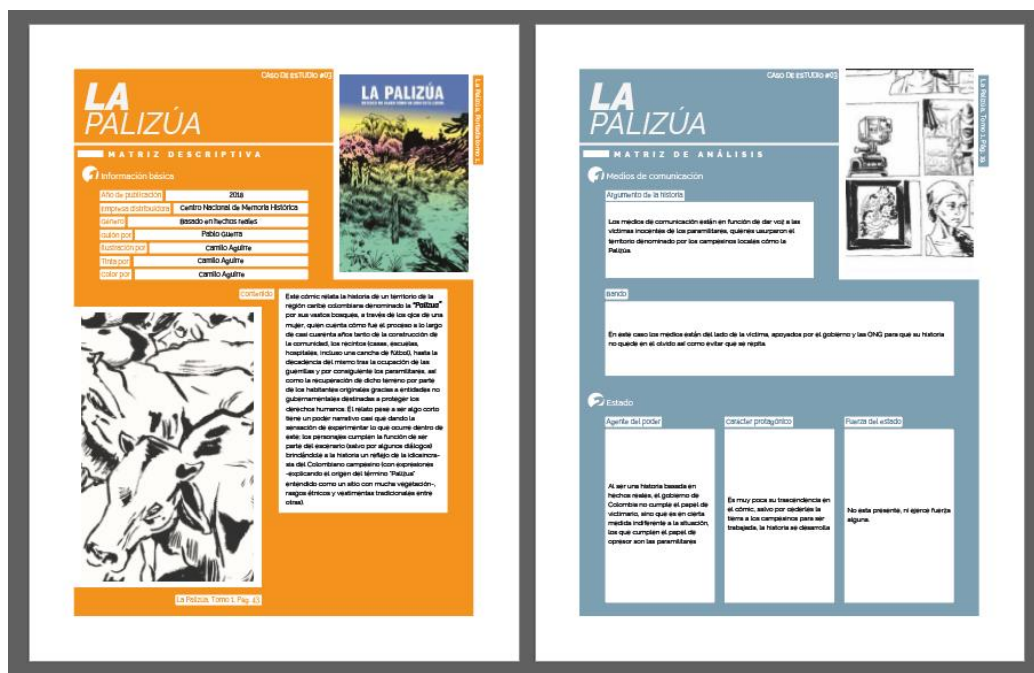


figura 41 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 4

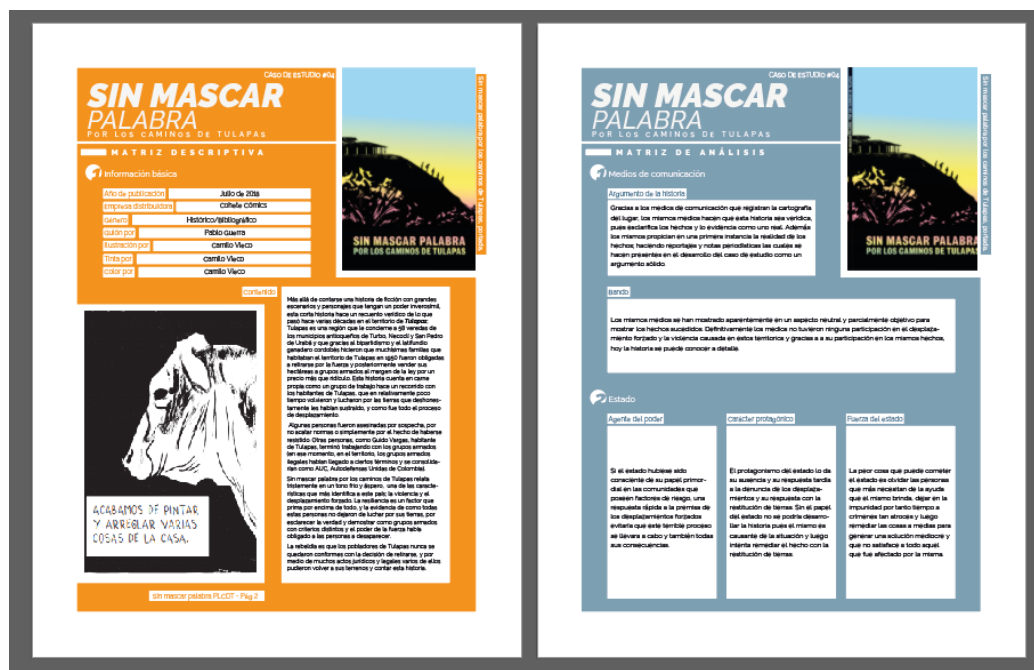


figura 42 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 5

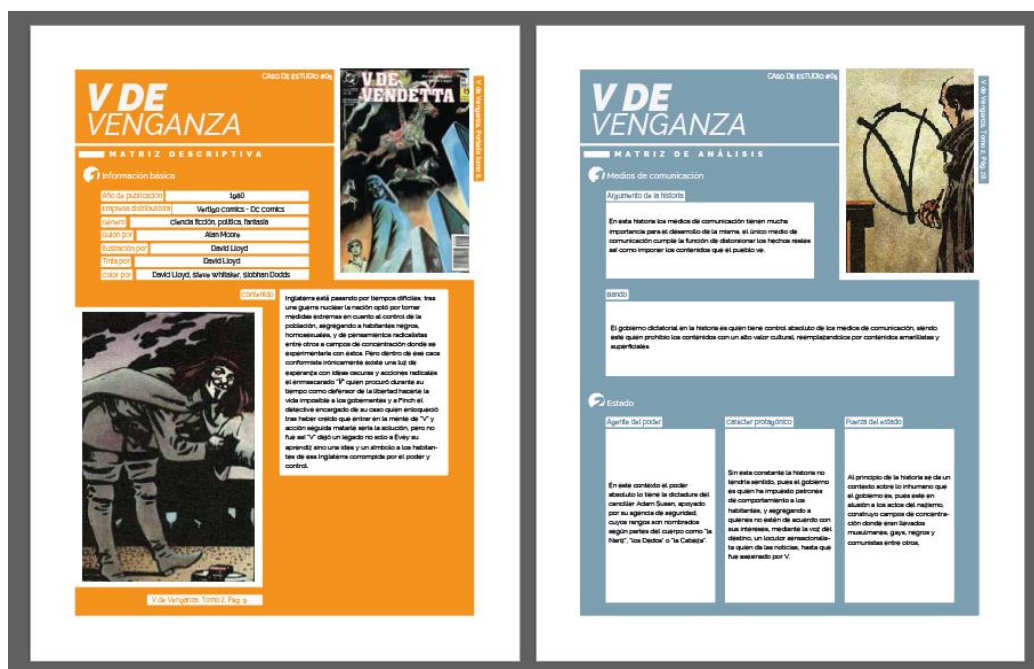


figura 43 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 6

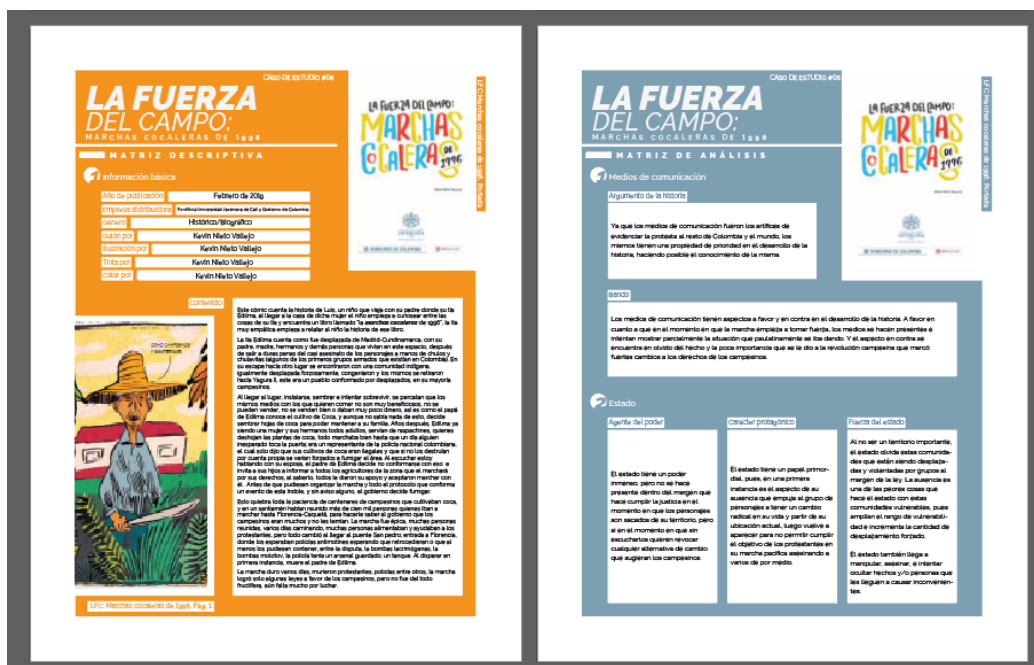


figura 44 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 7

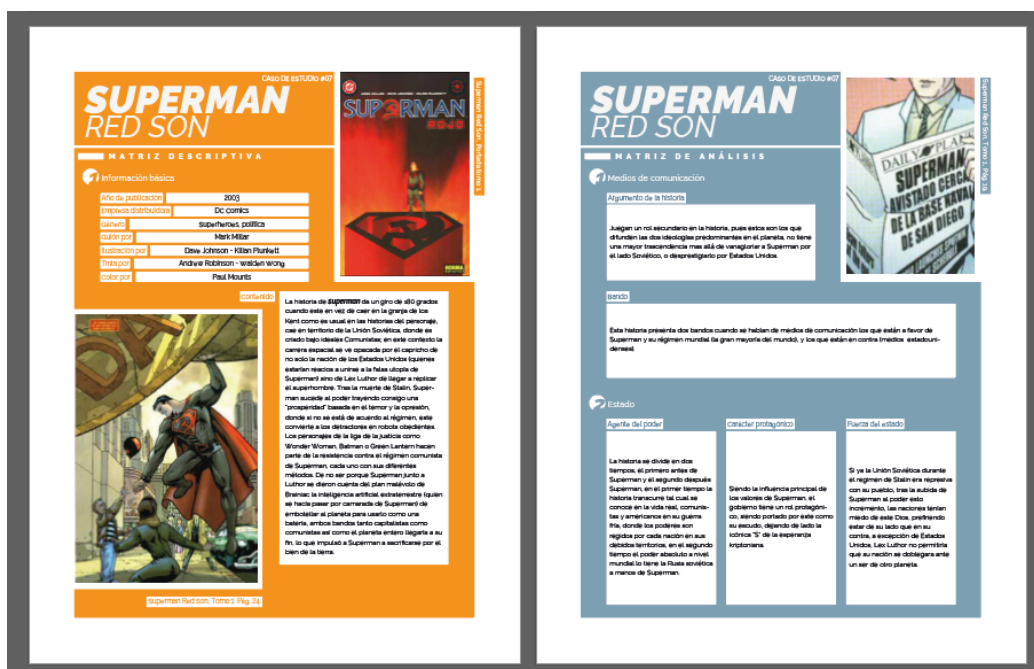


figura 45 - Matriz descriptiva y matriz de análisis del caso de estudio 8



Capítulo 4

Resultados

Durante este proceso se trataron varias temáticas relevantes, las cuales se volvieron los ejes principales del proyecto, aportando argumentos a la investigación en relación a la incursión del Diseño Gráfico en el cómic rebelde y su adaptación e influencia dentro de la Cultura Ciudadana. Mientras el proyecto avanzaba relucieron argumentos tomados de los principales autores mencionados en el texto, que respondieron ciertas incógnitas planteadas sobre el tema en general y los subtemas los cuales justificaban las teorías o comentarios propuestos en la fase preliminar, permitiendo así llegar a un entendimiento global que posibilitó bajo los fundamentos mencionados plantear un discurso razonable, gracias a esto por cada apartado se logró identificar, así como concluir aspectos y características que van desde lo particular a lo general en cada concepto base, de este modo se llegó a:

a. Desde la Rebeldía

La gran mayoría de los pensadores, filósofos o antropólogos coinciden en que la concepción de la rebeldía, si de por sí ya es ambigua y compleja, se desliga de cualquier movimiento o ideología política, abarcando solo el componente humano; En este sentido cada individuo está en todo su derecho de rebelarse de aquello que no lo hace sentir realizado, mientras esta rebeldía no comprometa la estabilidad o bienestar de un segundo, teniendo en cuenta lo anterior este proceso es individual, de hecho, la rebeldía por

referentes históricos ha demostrado ser un factor casi que imprescindible en el desarrollo de la humanidad, por tanto, es común que en algún sector del mundo esté presente este aspecto por muy mínimo que sea, lo cual indica que no existe un patrón de tiempo definido, en este sentido y gracias a esta atemporalidad de la rebeldía, así como estuvo presente en tiempos pasados, puede que también sea una constante en el futuro de la humanidad. Y si bien la anarquía o subversión nacen de la rebeldía hay que entenderlas como una causa de esta, más no como una especie de dogma donde si se es rebelde obligatoriamente se es anarca o subversivo. El rebelde es un individuo que no válida ser enajenado, así como no busca ocupar un rol de agente opresor, mientras el subversivo abusa de su estatus de hombre libre para imponer su estilo de vida a otros.

b. Desde el Cómic

Se identificó que el género del cómic tiene la facilidad de adaptarse culturalmente; este ha sido una herramienta para no solo contar historias de interés, sino que difundir los valores patrióticos y políticos, mediante personajes épicos, quienes promueven ideales particularmente relacionados a la democracia y el buen vivir, un estándar que ha sido replicado a más no poder y que de alguna manera ha funcionado a lo largo de su historia. En cuestiones industriales, el cómic lleva más de 80 años establecido en el mercado gracias, más que nada, a los Estados Unidos; siendo la gran mayoría de las historias que se comercializan a nivel mundial de origen americano, mientras tanto en Colombia sucede que no solo existen editoriales independientes que comercializan historias propias

sino que el mismo gobierno se ha dado cuenta de la popularidad de este género, promoviendo y patrocinando la creación de historias con temáticas relacionadas a la cultura del país, así como usando este recurso para recopilar aquellos acontecimientos de la temprana historia del país (caso de *La Palizúa*, *Marchas cocaleras de 1996*, *Sin mascar palabra por los caminos de Tulapas*, etc...). En cuestiones técnicas, al tener una industria ya establecida los cómics extranjeros tienen mayor calidad comparado con los Cómics colombianos, esto se puede evidenciar en aspectos básicos como la ilustración, la complejidad del guión o el estudio de personajes, el desarrollo de los planos y la perspectiva, así como la aplicación del color. Esto sucede más que nada debido a la falta de inversión en este género, así como el descuido en detalles de diseño.

Con toda esta información suministrada se da por corroborado que este género lejos de la idea preconcebida de ser algo superficial y una pérdida de tiempo, ha demostrado a sus detractores ser un género serio siendo contenedor de historias del calibre de holocaustos, dictaduras, bandos que pelean por dos ideales distintos y en general problemáticas de la vida real, sumado a su fácil acceso, difusión y lecturabilidad han hecho de este género una alternativa popular y de igual validez que cualquier otro medio.

c. Desde el Cómic Rebelde

El cómic rebelde a pesar de no ser netamente un subgénero como lo es el drama, romance o comedia, sino una característica dada a cierto grupo de historias, puede llegar a considerarse uno como tal, debido a que se identificó, que como los ya mencionados,

existe un estándar dentro de sí mismo, por el desarrollo e intenciones de sus personajes, caracterización y ambientación de los escenarios, paletas de colores y el poder del guión, caracterizado más que nada por la sátira, humor negro, y ese toque de realismo. Este tipo de cómics de alguna u otra forma han tenido impacto en la sociedad ya sea por su aporte en general al mundo de los cómics o su contenido alternativo, pues estos cómics recrean las situaciones trilladas, de furor o polémicas del momento sin temor a mostrar de manera cruda esto, ´promoviendo su objetivo de concientizar acerca de a dónde va a parar la humanidad si esta sigue replicando una y otra vez los mismos patrones. En este sentido este subgénero invita al lector a reflexionar sobre la historia que se presenta, interesarse por ese universo narrativo, donde cada vez que se enfoca a un escenario y/o un personaje se puede observar el deterioro de la sociedad en sus calles -escenario- o facciones – personaje-.

Es común que en los cómics rebeldes se destaquen ciertos guionistas e ilustradores quienes suelen ser en su mayoría los mismos autores independientes o *indie*, escritores de novelas, artistas e incluso Diseñadores Gráficos, y no es por nada que las empresas suelen contratarlos ya que estos se destacan por lo minucioso de su trabajo, y por la cantidad de seguidores que tienen a nivel mundial. El texto en sí hizo énfasis en dos de los grandes escritores -*Alan Moore* y *Frank Miller*- quienes gracias a su trabajo lograron mostrar la otra cara de la moneda en cuanto al cómic, quienes aportaron a esta investigación las

ideas de que el cómic puede tratar ideas mucho más serias y centradas a un público más maduro y adulto.

d. Desde el Diseño gráfico

Un aspecto importante dentro del trabajo de la ilustración y la diagramación, que es vital para el cómic, es el respeto por ciertos aspectos que no se deben suprimir o modificar sin criterio alguno, ya que afectarían fuertemente la lecturabilidad del mismo. Como un ejemplo, si el ilustrador decide omitir o reducir excesivamente el uso de las onomatopeyas la relación que hace el lector entre la imagen y el sonido afectará su experiencia con el cómic. Y lo mismo pasa si el diagramador decide romper con el esquema de las viñetas de forma aleatoria y discriminada, pues pasaría lo mismo; afectaría el entendimiento y la estructura del cómic.

Por parte de los guionistas, hacen un trabajo detalladamente exhaustivo para que las particularidades del cómic puedan ser representadas de manera similar a lo que fue la concepción inicial de la idea, el **ilustrador** realiza una reinterpretación de estos conceptos para generar una acepción visual del elemento o elementos propuestos por el guionista, para esta tarea el ilustrador se remite a su bagaje, el cuál debe ser amplio y creativo para llegar al acercamiento que quería describir el guionista. El trabajo del diseñador, -ya sea ilustrador/diagramador/encargado del color/diseñador editorial- es importante desde la concepción de la idea hasta el último momento de su producción

pues los mismos tienen la responsabilidad de que cada aspecto, a cargo de ellos, funcione en las distintas etapas. Por ejemplo: el encargado del entintado tiene que tener en cuenta los aspectos de impresión y del papel ya que puede que el color cause inconvenientes de visibilidad o no se adapte correctamente al papel.

e. Desde la Cultura ciudadana

Se tiene en cuenta que el concepto de la cultura ciudadana nació en el seno de una ideología política alternativa y que la misma se creó para intentar dar solución a las problemáticas de la ciudad que se vivían en aquella época. Debido a que las problemáticas se intensificaron, algunas se diversificaron y otras se adaptaron a las estrategias que se realizaban para eliminarlas; el concepto de cultura ciudadana se desliga de cualquier ideología política y se vuelve netamente un concepto que afecte el espectro social vigente.

Tras el paso de los distintos mandatos en la ciudad de Bogotá, las estrategias para generar conciencia han arrojado cifras desalentadoras, y la solución que muchos alcaldes dan a esta problemática es generar contenido para los eucoles, vallas publicitarias o internet y esperar que estos solucionen convenientemente toda esta intolerancia que sufre la ciudad; La violencia que se inflige en la ciudad con una frecuencia abismal debe detenerse y dispersarse con una estrategia que tenga que ver con la educación y la resignificación del ciudadano como un individuo que influye para bien en la sociedad, por ende este

proyecto quiere hacer uso de distintos conceptos y temáticas para reinterpretarlas en un cómic antológico¹⁵ que reflejaría las actitudes de los ciudadanos de forma satirizada y adaptada a lo entendido por cómic rebelde para generar conciencia, educación, respeto y tolerancia mediante lo políticamente incorrecto.

¹⁵ Fuente por Wordreference.com: f. Libro que contiene una selección de textos literarios de uno o varios autores y p. ext., Cualquier medio (libro, disco o colección de discos, exposición, etc.)

Capítulo 5

Producto

a. Descripción del proyecto

Este proyecto quiere generar empatía entre el lector, las situaciones, el entorno y los personajes, de tal manera que el mismo pueda entender con total plenitud, que las exageradas y ficticias historias pueden estar más cerca de la realidad de lo que parecen. Si este objetivo se cumple con un acercamiento aproximado al planteado, el punto de reflexión al cual se quiere llegar fomentaría con más facilidad los valores que el proyecto quiere inculcar y reforzar; Generar comunicación asertiva y no violenta entre los ciudadanos para resolver disputas, educar al individuo con respecto al respeto por la ciudad y la tolerancia hacia los demás ciudadanos, además de concienciar al individuo de su papel fundamental para cambiar y promover el cambio. El proyecto tiene la ambición de reunir aspectos sociales importantes, una historia envolvente, personajes carismáticos que conecten con el lector y hacer uso de los conceptos base que se han mencionado reiterativamente a lo largo de este texto.

Los aspectos de conceptualización, así como de diseño encontrados y expuestos en el apartado del **cómic rebelde**, de la misma manera que los patrones identificados en los casos de estudio gracias a las **matrices**, han servido como bases y antecedentes claves para poder desarrollar la etapa preliminar del proyecto en sí, entiéndase esta etapa como conceptualización, donde están presentes los bocetos, el diseño de personajes, diseño de escenarios y sinopsis en general, aspectos importantes en el previo desarrollo del cómic

como tal, ya que desarrollar en su totalidad un cómic requiere de tres factores de igual importancia, **diseño, tiempo e inversión**, lo que se presentará a continuación cómo el resultado “tangible” de la investigación -entiéndase este como producto-, es un estudio de personajes, escenarios y trama de cada historia, así como la sinopsis de la historia en general. Es pensado de esta forma debido a que el tiempo dispuesto para este proyecto en general está constituido por ciertos límites; límites que si bien están predestinados para una correcta pre-producción, no se estaría en lo correcto y pertinente para definir un prototipo real, debido no solo a falta de tiempo sino de inversión.

b. Sinopsis

El desarrollo de la historia comienza cuando uno de los personajes principales **Meta-narrador** (*Demócrimo*) empieza a detallar el proceso en el que él y su universo habían descubierto los universos alternativos y sincronizados con el suyo, simultáneamente habla sobre algunos universos y su convivencia, hasta llegar al segundo universo primordial donde también habían descubierto el multiverso, solo con la diferencia de que este universo buscaba la colonización de los otros por medio de la fuerza a cargo del gran antagonista interdimensional *El Oligarca Rojo*. A la par también se habla sobre otro universo primordial que es opuesto en todos sus aspectos al ya mencionado universo del antagonista, cuyo protagonista es el científico más grande de todo el mundo, *Simón*, -así como los otros- este había descubierto el multiverso. al darse cuenta Simón de las intenciones del *Oligarca Rojo* de conquistar los demás universos mediante la represión e

imponiendo sus ideales mediante el **virus 9**, decidió viajar por cada dimensión frustrando los planes de conquista de este.

A pesar de que viajan de dimensión en dimensión, siempre llegan a la misma zona geográfica, pues desde siempre ha existido solo esta gran dimensión de territorio. Algunos universos no tienen nombre, algunos otros la autodenominan bajo una cierta característica, pero en la gran mayoría de mundos este espacio es denominado como **Utópica** (o según sus versiones donde es adaptado como *Ratópica* o *Distópica*).

Al viajar de dimensión en dimensión es notable que uno o varios aspectos pueden cambiar en el ambiente o anatomía de los personajes, siendo esto a veces relevante para la historia, casi siempre teniendo presente el aspecto social, humano y rebelde en cada suceso. La trama principal del Oligarca Rojo y Simón pasará a un plano secundario, y de corroboración para la trama principal, pues es el viaje interdimensional de estos dos el que reúne y conecta todas las historias otorgando el fundamento para pasar de dimensión en dimensión.

El Meta-narrador siendo del universo más avanzado expresa explícitamente que no intervendrá en las situaciones de los universos subdesarrollados ya que implicaría la alteración del flujo multiuniversal de los hechos y que estos solo actuarían con base en la recolección de la información de los universos, por ende el narrador no solo se encarga de la introducción sino que sirve de guía para las historias por los distintos mundos, siendo un ser imparcial y desconectado de cualquier forma de intervención en los hechos sin

importar la magnitud estos, teniendo este los recursos para impedir cualquier acontecimiento.

A continuación se evidenciará algunas páginas del proyecto *UTÓPICA*, de [Fig. 45] a [Fig. 47], dicho proyecto se puede encontrar en su totalidad redirigiéndose al final de este párrafo.



PROYECTO UTÓPICA.pdf

figura 46 – Evidencia #1 del producto final

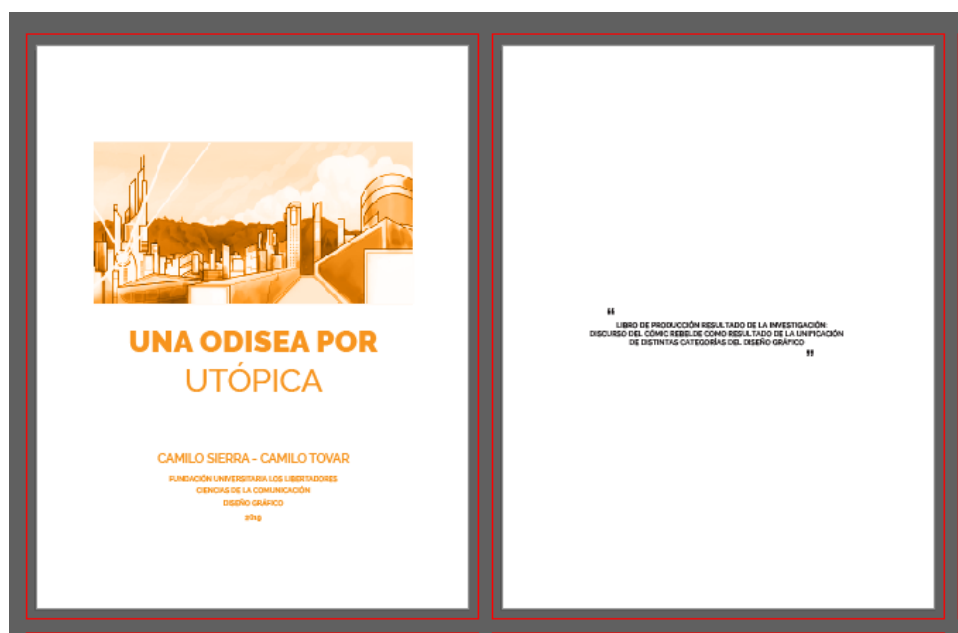


figura 47 – Evidencia #2 del producto final



figura 48 - Evidencia #3 del producto final



Fuente: propia.

Lista de referencias

- Arévalo Sosa, G. (2016). *Aplicaciones del lenguaje del cómic en el Diseño Gráfico* (Pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala. Recuperado de: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_4702.pdf
- Ballester Redondo, S. (2018). *EL CÓMIC Y SU VALOR COMO ARTE* (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.
- Betancourth Barney, M. (2013). *La Gaitana: Un personaje simbólico e histórico de resistencia* (Pregrado). Pontifica Universidad Javeriana.
- Camacho Monge, D. (2018). La contracultura como protesta: rebeldía y sumisión. *Revista De Ciencias Sociales*, 3. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15357169001>
- Camus, A. (1958). *El Hombre Rebelde* (9na ed.). Buenos Aires, Argentina.
- Cárdenas, M. (2018). Algunos cómics colombianos del 2018. Recuperado de: <https://www.altais-comics.com/2018/12/25/alunos-comics-colombianos-del-2018/>
- Clarín. (2018). Igualdad de género La rebeldía del cómic feminista. Recuperado de: https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/rebeldia-comic-feminista_0_D7Bi7QdQR.html
- Cervera, A. (2015). Los cómics más influyentes en la cultura. Recuperado de: <https://www.gq.com.mx/actualidad/articulos/mejores-comics-de-todos-los-tiempos/4977>
- Di Franco, M. (2018). Resignificar los sentidos de la educación. *Praxis Educativa*, 22, 1-7. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=153155768012>
- Dillman Carpentier, F., Knobloch, S., & Zillmann, D. (2003). Rock, rap, and rebellion: comparisons of traits predicting selective exposure to defiant music. *Personality And Individual Differences*, 35, 1643-1655.
- Dobрила, D., & Mendoza, M. (2010). El cómic: compromiso social con la cotidianidad. *Revista De Artes Y Humanidades UNICA*, 11, 44-70.
- Ellis, W., Robertson, D., Ramos, R., Moore, J., & Eyring, N. (1997). *Transmetropolitan*.

- Fandos, M., & Martínez Zaragoza, M. (1999). Estereotipos en el cómic. *Comunicar*, 12, 117-119.
- García Cantó, E., Cuadrado Ruíz, J., García, M., & Argudo Ramírez, M. (2010). EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL EN EL 2º CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA ESPAÑOLA. *Universidad Católica De La Santísima Concepción*, 9, 117-133. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243116388007>
- Geria, J. Superheroes a la guerra El comic y el dibujo animado como propaganda política en los Estados unidos. S. f, Recuperado de: http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/geria_jose_andres/superheroes_a_la_guerra_el_comic.htm
- Guerra, P., & Aguirre, C. (2018). *La Palizúa*.
- Guerra, P., & Vieco, C. (2018). *SIN MASCAR PALABRA POR LOS CAMINOS DE TULAPAS*.
- Jiménez Varea, J. (2006). El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *Ámbitos*, 15, 191-209. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16801510>
- LAS EDADES DEL MUNDO DEL CÓMIC. (2011). Recuperado de: <https://listas.20minutos.es/lista/las-edades-del-mundo-del-comic-292871/>
- Martínez Andrade, L. (2011). Rebelión, descolonización del poder y movimientos anti-sistémicos en América Latina. *Revista De Ciencias Sociales*, 17, 167-175. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28022755014>
- Martínez Lacy, R. (2005). El miedo en las rebeliones serviles. *Centro De Estudios Clásicos México*, 1, 15-22. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59120874001>
- Mesa, E. (2013). Comic Visto A través del Diseño Gráfico. Recuperado de: https://issuu.com/designergiro/docs/comic_dg
- Mockus Sivickas, A. (2003). Cultura ciudadana y comunicación. *Revista La Tadeo*, 68.
- Montano, J (S. f.). Jacinto Canek: Biografía y Rebelión. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/jacinto-canek/>

- Millar, M., Johnson, D., Plunkett, K., Robinson, A., Wong, W., & Mounts, P. (2003). *Superman Rojo*.
- Miller, F., Janson, K., & Varley, L. (1986). *Batman: The Dark Knight Returns*.
- Moore, A., Gibbons, D., & Higgins, J. (1986). *Watchmen*.
- Moore, A., Lloyd, D., Whitaker, S., & Dodds, S. (1980). *V de venganza*.
- Nieto Vallejo, K. (2019). La fuerza del campo: marchas cocaleras de 1996. Recuperado de: https://issuu.com/artesvisualesmincultura/docs/c_mic_mc1996-compressed
- Páez, P. (2012). El cómic ya hace parte de la industria cultural. *Revista Diners*. Recuperado de: https://revistadiners.com.co/tendencias/5280_el-comic-ya-hace-parte-de-la-industria-cultural/
- Pylypenko, D. (2018). Utopia in the world political-legal theory and practice. *Utopía Y Praxis Latinoamericana*, 23. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27957591043>
- Reggiani, F. (2019). El lugar de lo cómico: algunos desplazamientos en el humor gráfico. *Antíteses*, 9, 127-141.
- Remesar, A. (1983). Cómic y ciencias sociales. *Neuróptica*, 1, 85-106.
- Romero Gallardo, Michelle Vyoleta, & Arteaga Botello, Nelson. (2017). Harley Quinn y la purificación de la iconicidad femenina rebelde. *Culturales*, 5(2), 287-319. Recuperado en 06 de noviembre de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912017000300287&lng=es&tlng=es.
- Rosental, M. & Iudin, P. (1946). *Diccionario Filosófico Marxista*. Montevideo, Uruguay.
- S. a. La influencia de los cómics en la sociedad. (2017), Recuperado de: http://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/la-influencia-de-los-comics-en-la-sociedad-ft-peter/YWMH_bu6lJP1QpJrd8ZPWKkbRLlBzkE
- S. a. (S. f.). Utopía, utopismo y antiutopía en el Diccionario soviético de filosofía. (2015). Recuperado de: <http://www.filosofia.org/enc/ros/utopia.htm>
- S. a. La evolución del cómic y la sociedad. (2016). Recuperado de: longlandblog.wordpress.com/2016/01/07/la-evolucion-del-comic-y-la-sociedad/

- S. a. Los comics y su participación en problemáticas sociales. (2018). Recuperado de: <https://rpp.pe/cultura/literatura/los-comics-y-su-participacion-en-problematicas-sociales-noticia-1102954?ref=rpp>
- S. a. 9.3. Las guerras serviles. (2019). Recuperado de: <https://derechoured.com/libro/fundamentos/2261-las-guerras-serviles>
- S. a. Aniversario de la Reforma Universitaria de 1918. (2017). Recuperado de: <http://educacion.uncuyo.edu.ar/reforma-universitaria-de-1918>
- S. a. Frases memorables de Nelson Mandela. (2013). *Arcadia*. Recuperado de: <https://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/frases-memorables-de-nelson-mandela/34645>
- S. a. (2019). ¡Abuso de autoridad! Policías atropellan a skaters en Bogotá. Recuperado de: https://caracol.com.co/emisora/2019/06/22/bogota/1561170874_169082.html
- S. a. Ranking: los diez mejores comics sobre rebeldes, rebeliones y revoltosos. (2011). Recuperado de: <http://www.loseternautas.com/2011/12/19/ranking-los-diez-mejores-comics-sobre-rebeldes-rebeliones-y-revoltosos/>
- S. a (S. f.). Superman and the Mole-Men (1951) - IMDb. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt0044091/>
- S. a. (S. f.). El 3 de mayo en Madrid o "Los fusilamientos" - Colección - Museo Nacional del Prado. Recuperado de: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-3-de-mayo-en-madrid-o-los-fusilamientos/5e177409-2993-4240-97fb-847a02c6496c>
- S. a. (S. f.). Retrato de Bertolt Brecht - Rudolf Schlichter. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/retrato-de-bertolt-brecht>
- Touton, I. (2012). EL DISCURSO POLÍTICO DEL CÓMIC SOBRE EL PASADO NACIONAL. Tres lecturas del Siglo de Oro. *Revista De Comunicación Y Tecnologías Emergentes 2012*, (10). Recuperado de: <https://www-redalyc.org.biblioteca.libertadores.edu.co/articulo.oa?id=5525/552556580006>
- Valverde Valdés, M. (S. f.). La Guerra de Castas. Península de Yucatán (1847-1901). Recuperado de: <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-guerra-de-castas-peninsula-de-yucatan-1847-1901>

- W. Patch, R. (2003). La rebelión de Jacinto Canek en Yucatán: una nueva interpretación. *Centro De Investigaciones Y Estudios Superiores En Antropología Social*, 13, 46-59. Recuperado de:
www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2003000300004&lng=es&nrm=iso
- Xirau, M. (2015). 10 frases motivadoras de (los mejores) directores de cine. Retrieved from <https://forbes.es/emprendedores/5607/10-frases-motivadoras-de-los-mejores-directores-de-cine/3/>
- 2.1. La Comunicación Asertiva y la Imagen Institucional. Recuperado de:
http://epn.gov.co/elearning/distinguidos/HABILIDADES/21_la_comunicacin_asertiva_y_la_imagen_institucional.html